576 KByte

218,-Ft

Számítástecnikai magazin

VI. évfolyam 1. szám, 1995. január

EMBEREK & EGYEBEK

WARCRAFT: A díjnyertes "koros", amelyben egészseges arányban keveredik az RPG és az akció.
DRAGON LORE: A fantasy környezet és a bámulatos grafika megteszi hatását.
KING'S QUEST 7: Igazi matinémozi, amely a hetedik epizódra sem vesztett bájából, sőt!
LITTLE BIG ADVENTURE: Nagyon kicsi figurák kicsit nagyot domborítanak az újszerű kalandjátékban...

CYBERWAR: Egy őrült cyberológus látomásai, három dugig tömött CD-n.
RISE OF THE ROBOTS: A technika fejlődése határtalan. A robotok is öntudatukra eszmélhetnek...
DONKEY KONG COUNTRY: Amit egy konzol kártyából ki lehet hozni. Vagy még annál is több?!
SEGA SATURN ÉS 32X: A játékgépek új mérföldkövei. Tényleg kövek vagy csak kavicsok?

Áraink 25%-os ÁFÁ-t és gépek esetében az 1 éves országos garanciát tartalmazzák! Viszonteladóknak további kedvezmények!

AZ ÁRAK 1995. JANUÁR 5-TŐL ÉRVÉNYESEK, MINDEN KORÁBBI LISTÁNK ÉRVÉNYTELEN !

Ne szalaszd el szenzációs ajánlatunkat!

Az CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT!

Ha az itt felsorolt áruk valamelyikét nem kapod meg kedvenc boltodban, akkor bátran írj a címünkre (1389 Budapest Pf.: 132.)

SEGA MEGADRIVE KÍNÁLAT:

MD ALAP SET: MD II alapgép + SONIC 2 + 2 db CONTROL PAD 19999.-

SNES KÍNÁLAT:

SNES ALAP SET: SNES alapgép + MARIO WORLD + 1 db CONTROL PAD 21999.-

GAME BOY KÍNÁLAT:

GAME BOY BASIC SET: GAME BOY alapgép játék nélkül 7999.-

GAME BOY KIRBY SET: GAME BOY alapgép + KIRBY'S DREAMLAND 11999.-

MASTER SYSTEM KÍNÁLAT:

MS ALAP SET: MS alapgép + SONIC + ALEX KID + 1 db CONTROL PAD 7499.-

GAME GEAR KÍNÁLAT:

GAME GEAR SET: GAME GEAR alapgép + 1 játék 18999.-

CONSOLE KIEGÉSZÍTŐK

SEGA MEGADRIVE CONTROL PAD (3 GOMBOS)	2499 Ft
SEGA MEGADRIVE CONTROL PAD (6 GOMBOS)	2999 Ft
SEGA MEGADRIVE USA KONVERTER	3000 Ft
SEGA MEGADRIVE PROFESSIONAL KONVERTER	3200 Ft
SEGA MEGADRIVE ACTION REPLAY V2.0	9999 Ft
SEGA MEGA CD ADAPTER	7999 Ft
SEGA MEGADRIVE SCART KÁBEL	1999 Ft
SEGA MEGADRIVE HI-FI KÁBEL	1999 Ft
SEGA MEGADRIVE MENACER (puska 6 játékkal)	9999 Ft
SEGA MEGADRIVE ARCADE JOYSTICK	7999 Ft
SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER	2999 Ft
SEGA MASTER SYSTEM - MEGADRIVE KONVERTER	3999 Ft
GAME GEAR HÁLÓZATI ADAPTER	1199 Ft
GAME GEAR TÖLTHETŐ AKKUMULÁTOR (adapter nélkül)	3999 Ft
SNES CONTROL PAD	1999 Ft-tól
SNES USA KONVERTER	3200 Ft
SNES ACTION REPLAY V2.0	9999 Ft
SNES PROGRAMOZHATÓ KONVERTER	6999 Ft
SNES SCART KÁBEL	1999 Ft
SNES HI-FI KÁBEL	1999 Ft
SNES JOYSTICK HOSSZABBÍTÓ KÁBEL	999 Ft
SUPER GAME BOY	9999 Ft
GAME BOY HÁLÓZATI ADAPTER	1199 Ft
GAME BOY TÖLTHETŐ AKKUMULÁTOR (adapter nélkül)	1999 Ft
HANDY BOY (nagyító, lámpa, hangszóró, joystick) GAME BOY-hoz	5999 Ft
NES ACTION REPLAY	5999 Ft

G-FORCE AKCIÓ!

ÉREZD ÁT A CSATÁK HEVÉT!





	Eredeti ár:	Akciós ár:
G-FORCE + ARMORED FIST (PC3,5") =	14998.–	12000.-
G-FORCE + ARMORED FIST (PCCD) =	15998.–	12000.-

CSAK A HÁTSÓ OLDALON LÉVŐ SZELVÉNY FELHASZNÁLÁSÁVAL ÉRVÉNYES!!!

AMIGA PROGRAMOK

AIR SUPPORT	1999
APIDYA	1999
APOCALYPSE	3999
ASSASIN	1999
AWARD WINNERS	2999
BAAL	999
BANSHEE-A1200	4999
BEAU JOLLY COMPILATION	4999
BENEFACTOR	3999
BILL'S TOMATO GAME	1499
BLOB	3499
BLUE MAX	1999
BOB'S BAD DAY	1999
BONANZA BROS	899
BRAT	1499
BRIAN THE LION-A1200	3999
CARL LEWIS OLYMPIC CHALL.	1999
CONQUEROR	899
COOL SPOT	3999
COVERT ACTION	3999
CYTRON	3499
DEATHBRINGER	1499
DENNIS AGA	2999
DISPOSABLE HERO	3999
ELFMANIA	3999
ELITE II	4999
EXCELLENT GAMES COLLECTION	4999
FIELDS OF GLORY	4999
FIELDS OF GLORY AGA	4999
GEARWORKS	1499
GLOBAL GLADIATORS	1999
GOAL	2999
GODFATHER	3499
GUNSHIP	1999
GUNSHIP 2000	4999
INDY HEAT	1999
JACK NICKLAUS GOLF	1499
JAMES POND 3	2999
JUNGLE STRIKE	3999
K240	4999
KILLING GAME SHOW	1499
KINGS QUEST I	2999
LAST BATTLE	2999
LIFE AND DEATH	2999
LINKS GOLF CHALLENGE	1999
LOTUS TRILOGY	4499
LOTUS TURBO CHALLENGE III	2999
MANIAC MANSION	1999
NIGEL MANSELL WORLD C.SHIP	4499
NIPPON SAFES INC.	3999
ONE STEP BEYOND	1999
OPERATION STEALTH	1999
OUT TO LUNCH	2999
OVERKILL AGA	1999
PINBALL FANTASIES	3499
PLAN 9 FROM OUTER SPACE	1999
PREMIER MANAGER 2	2999
RED ZONE	1499

RISE OF THE ROBOTS (A500+/600/1200) 4999Ft

SECOND SAMURAI-A1200	3999
SEEK AND DESTROY	2999
SHADOW WORLDS	2999
SINK OR SWIM	1999
SPECIAL FORCES	3999
SPEEDBALL 2	1499
SPOT	899
STREET ROD	1999
SUBWAR 2050	4999
SUPER CARS	999
TEAM SUZUKI	999
TERMINATOR II ARCADE	3999
THE GREATEST	4999
THEME PARK AGA	4999
TOP GEAR 2	2999
TRANSARCTICA	3499
TRIPLE ACTION VOLUME I	1999
TRIPLE ACTION VOLUME II	1999
UFO AGA	4999
VIZ	999
X OUT	899
ZACK MCKRACKEN	1999

MANGA VIDEÓK

ADVENTURES OF SONIC II	2999
BLACK MAGIC M66	2999
CRYING FREEMAN 4	2999
DOOMED MEGALOPOLIS	2999
DOOMED MEGALOPOLIS 2	2999
DOOMED MEGALOPOLIS 3	2999
DOOMED MEGALOPOLIS 4	2999
GUNBUSTERS I-II	2999
GUNBUSTERS III-I	2999
GUYVER 2	2999
GUYVER 3	2999
GUYVER 4	2999
GUYVER 5	2999
HEROIC LEG.OF ARISLAN 2	2999
MACROSS II 1-4	2999
TOKYO BABILON	2999

CD 32 PROGRAMOK

ALFRED CHICKEN	3999
ALIEN BREED ÉS QWAK	3999
BATTLE TOADS	3999
BRIAN THE LION	4999
BUBBA AND STIX	4999

CANNON FODDER 5999Ft

CHAOS ENGINE	4999
CHUCK ROCK	3999
CHUCK ROCK II	4999
D GENERATION	3999
DANGEROUS STREETS	1999
DEEP CORE	2999
DENNIS	3999
DISPOSABLE HERO	4999
ELITE II	4999
FIELDS OF GLORY	3999
FIRE AND ICE	3999
FLY HARDER	2999
FURY OF THE FURIES	3999
GUINESS DISC OF RECORDS	3999
GUNSHIP 2000	3999
HEIMDALL II	3999
HUMANS	3999
IMPOSSIBLE MISSION 2025	3999
INTERNATIONAL KARATE +	2999
JOHN BARNES FOOTBALL	2999

JUNGLE STRIKE 4999Ft

KID CHAOS	3999
LAST NINJA III	3999
LEGACY OF SORASIL	4999
LIBERATION	4999
LITTLE DIVIL	3999
LOTUS TRILOGY	4999
MICROCOSM	7999
MYTH	2999
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP	4999
PINBALL FANTASIES	4999
PREMIERE	3999
PROJECT X ÉS F17 CHALLENGE	3999
RISE OF ROBOTS	7999
SENSIBLE SOCCER INT.EDITION	4999
STRIKER	4999
SUBWAR 2050	4999
SUMMER OLYMPIX	1999
SUPERFROG	3999
SUPER METHANE BROTHERS	2999
SUPER PUTTY	2999
SURF NINJAS	2999
TOP GEAR 2	3999
TROLLS	1999

MINDEN JÁTÉK EREDETI, NEM MÁSOLAT, GYÁRI CSOMAGOLÁSBAN ÉS LEÍRÁSSAL!!!

576 KByte CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT!

Ha az itt felsorolt árak valamelyikét nem kapod meg kedvenc 576 Kbyte boltodban, akkor bátran írj címünkre (1389 Budapest, Pf. 132.) és mi 3 napon belül utánvéttel postázzuk azt!

UFO
ULTIMATE BODY BLOWS

UNIVERSE 6999Ft

WHALE'S VOYAGE
ZOOL
ZOOL II

C64 KAZETTÁK

4 MOST HORROR
ACROJET
ALTERED BEAST
BADLANDS
BALLON BATTLES
BONANZA BROTHERS
CARNAGE
CASTLE MASTER
CREATURES
DEEP STRIKE
DELTA
DEMON BLUE
FINAL FIGHT
GAMES WINTER EDITION
GO FOR GOLD
GREEN BERET
GUNSHIP
LAST NINJA
LAST NINJA 3
LEMMINGS
MIAMI VICE
MULTIMIXX 3
MYTH
NIGHTSHIFT
OUTRUN
OUTRUN EUROPA
PIPE MANIA
R TYPE
SHADOW DANCER
SILENT SERVICE
SMASH TV
SOLO FLIGHT
SPITFIRE 40
STEEL
STEVE SNOOKER
STREET FIGHTER II
SUPER SPACE INVADERS
TECHNO COP
TURRICAN
TURRICAN II
TUSKER

C64 GYŰJTEMÉNY

GINORMOUS 999Ft

20 JÁTÉK EGY DOBOZBAN (LEMEZ, KAZETTA)

C64 LEMEZEK

A KASTÉLY 999Ft

ACTION FIGHTER
ADDAMS FAMILY
ATOMINO
BAAL
BATMAN THE MOVIE
BLUES BROTHERS
CABAL
CAPTAIN FIZZ
COOL CROCK TWINS
COOL WORLD
DAILY DOUBLE HORSE RACING
DALEK ATTACK
DEMON BLUE
DYNASTY WARS
ELVIRA II
ELVIRA ARCADE
F16 COMBAT PILOT
F19 STEALTH FIGHTER
GINORMOUS
HOOK
HUDSON HAWK
INTERNATIONAL NINJA RABBITS
JAMES POND

J A W S 999Ft

KIDS PACK

LEMMINGS 1999Ft

LETHAL WEAPON

LONG LIFE 999Ft

MEGA COLLECTION
MENACE
MOON SHADOW
NEW ZEALAND STORY
NEWCOMER
NIGHT SHIFT

NO LIMIT 999Ft

OPERATION HORMUZ
OPERATION THUNDERBOLT
PIT STOP II
POPEYE COLLECTION
POSTMAN PAT COLLECTION
RAINBOW ISLANDS
RICK DANGEROUS II
ROADRUNNER
SECURITY ALERT
SHADOW WARRIORS
SLEEPWALKER
STRIDER
STRIDER II
STUNT CAR RACER
SUBURBAN COMMANDO
TERMINATOR II
THE UNTOUCHABLES

TETRIS ÉS KIKUGI 799Ft

WINTER SUPER SPORTS 92
WRATH OF THE DEMON

SNES AMERIKAI CARTRIDGE-OK

AERO THE ACROBAT
ADVENTURES OF DR FRANKEN
BATTLE BLAZE
BLACKTHORNE
BONKERS
CRAZY CHASE
DOUBLE DRAGON V
GEMFIRE
ININDO
INTERNATIONAL TENNIS
JIM POWER LOST DIMENSION
JURASSIC PARK
KENDO RAGE
LAWNMOWER MAN
LUFIA
MEGA MAN SOCCER
NHL HOCKEY 94
OPERATION LOGIC BOMB
P PANTHER GOES TO HOLLYWOOD
POWER RANGERS
PUSH OVER
SUPER PLAY ACTION FOOTBALL
TETRIS 2
THE UNTOUCHABLES
X KALIBER 2097
WIZARD OF OZ

SNES PAL CARTRIDGE-OK

ADDAMS FAMILY II
ADVENTURE ISLAND
BLACKHAWK
CASTLEVANIA
CLAYMATES
CYBERNATOR
DAFFY DUCK
DONKEY KONG COUNTRY

DRAGON 9900Ft

EARTH WORM JIM
EQUINOX
FLASHBACK
INCREDIBLE HULK
INDIANA JONES GREATEST ADV.
LEMMINGS 2
LION KING
LOST VIKINGS
MAGIC BOY
MICKEY MANIA
MICRO MACHINES
MORTAL KOMBAT 2
MR. NUTZ
NIGEL MANSELL
OUT TO LUNCH
PAC ATTACK
PARODIUS
PILOT WINGS
PINBALL DREAMS

PITFALL 9900Ft

R TYPE III
R.BULL ADV POP AND TWINBEE II
RISE OF ROBOTS
SMASH TENNIS
SOCCER KID
SPACE ACE
STREET RACER
STUNT RACE FX
SUPER BATTLE TANK 2
SUPER BOMBERMAN 2
SUPER PUTTY
SUPER RETURN OF JEDI
SUPER STAR WARS
SUPER TENNIS
SUPER TURRICAN
SYNDICATE

T2 ARCADE 5900Ft

TROLLS
TURN AND BURN

VORTEX 9900Ft

WOLVERINE 9900Ft

ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS
ZOOL

GAME BOY CARTRIDGE-OK

ADVENTURE ISLAND II
BART VS JUGGERNAUTS
BILL AND TED
CASTELIAN
CHOPLIFTER II
DONKEY KONG
HOOK
HUDSON HAWK
JETSONS
KIRBY'S DREAM LAND
NBA JAM
OUT TO LUNCH
PAPERBOY II
POP AND TWINBEE
ROBOCOP
SPANKY'S QUEST
SUPER MARIOLAND
TARZAN
TESSERAE
URBAN MONSTER TRUCKS

MEGA DRIVE CARTRIDGE-OK

AWESOME POSSUM
BALL Z
BARNEY THE DINO
BELLE'S QUEST
BLADES OF VENGEANCE
BUBBA AND STIX
BUBBLE AND SQUEAK
BUBSY 2
CASTLEVANIA BLOODLINES
CHESTER CHEETAH II
COMBAT CARS
CRASH DUMMIES
DINO DINI SOCCER
DR ROBOTNIK'S MEAN MACHINE
DRAGON'S REVENGE
DYNAMITE HEADY
EARTH WORM JIM
ECCO THE DOLPHIN 2

ETERNAL CHAMPIONS 5900Ft

FIFA SOCCER 95 9900Ft

FLASHBACK
GADGET TWINS
GENERATIONS LOST
GREEN DOG
IMG INT TOUR TENNIS
INCREDIBLE HULK
JUNGLE BOOK
KING OF THE MONSTERS II
LION KING
LOTUS 2
MADDEN NFL FOOTB 94
MARKO'S MAGIC FOOTBALL
MICKEY MANIA
MICKEY'S ULTIMATE CHALLENGE
MICRO MACHINES
MICRO MACHINES 2
MORTAL KOMBAT II
MUTANT LEAGUE FOOTBALL
NFL FOOTBALL 94
NHL HOCKEY 94
NHL HOCKEY 95
NIGEL MANSELL
ONSLAUGHT
OTTIFANTS
OUTRUNNERS
PIRATES OF THE DARK WATER
PITFALL
PRINCE OF PERSIA
RISE OF ROBOTS
ROCK AND ROLL RACING
ROCKET
SUBTERRANIA
TAZMANIA II
TINY TOONS
TMNT TOURNAMENT FIGHTERS
TOYS

URBAN STRIKE 9900Ft

TOXI BEAR
WIMBLEDON TENNIS
WOLF CHILD
WOLVERINE
WWF RAW
ZERO TOLERANCE
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS

GAME GEAR CARTRIDGE-OK

ASTERIX
BATTLE TOADS
CHAKAN
COOL SPOT
DONALD D.DEEP DUCK TROUBLE
DR ROBOTNIK'S MEAN MACHINE
DRACULA
DYNAMITE HEADY
HOOK
INCREDIBLE HULK
JAMES BOND 007
MORTAL KOMBAT 2
NBA ACTION
NBA JAM
ROBOCOP VS TERMINATOR
SIMPSONS
SPIDERMAN
TOM AND JERRY
URBAN MONSTER TRUCKS
WOLF CHILD
WORLD CUP 94 USA
WWF RAW

MASTER SYSTEM CARTRIDGE-OK

ASTERIX
BACK TO THE FUTURE III
COOL SPOT
DESERT STRIKE
DONALD DUCK+POLO+CASS
DONALD DUCK 2
IMPOSSIBLE MISSION
INDIANA JONES
JUNGLE BOOK
JURASSIC PARK
MICKEY MOUSE
MICKEY MOUSE 2
OUTRUN EUROPA
ROBOCOP VS TERMINATOR
SONIC 2
SPIDERMAN
SPIDERMAN RETURN OF S.
STREETS OF RAGE
STRIDER
SUPERMAN
WORLD SOCCER

MEGA CD PROGRAMOK

BRUTAL
COBRA COMMAND
ECCO THE DOLPHIN
HEART OF ALIEN ANOTHER W.2
PRINCE OF PERSIA
RACING ACES
ROAD AVENGER
ROBO ALESTE
SONIC
SPIDERMAN
THUNDER STRIKE
TIME GAL
WHO SHOT JOHNNY ROCK

IBM PC 3.5 PROGRAMOK

688 ATACK SUB
ADVENTURERS

ALIEN LEGACY 3999Ft

ALL DOGS GO TO HEAVEN
ANCIENT ART OF WAR IN THE S.
ARMORED FIST
ARMOUR GEDDON
ARNIE II
AWARD WINNERS
BATTLE BUGS
BATTLE HAWKS
BATTLE ISLE II
BATTLE ISLE DATA
BATTLE OF BRITAIN
BIRDS OF PREY
BLADE WARRIOR
BREAKTHRU
BUBBLE DIZZY
CIVILIZATION
CJ IN USA
CJ'S ELEPHANT ANTICS

COLONIZATION-CIVILIZATION II 6999Ft

COMANCHE MISSION DISK 1
COMBAT CLASSIC II
CREEPERS
DAEMONSGATE
DAY OF THE TENTACLE

DAWN PATROL 6999Ft

DESERT STRIKE

DELTA V 6999Ft

DOOM 2
DRACULA
DREAMWEB
DUNE II
EL FISH
ELITE II
ETERNAM
EYE OF THE BEHOLDER
F14 FLEET DEFENDER
F14 FLEET DEFENDER SCENARIO
F19 STEALTH FIGHTER
FIELDS OF GLORY
FLIGHT SIM TOOLKIT
FREE DC
FUTURE WARS
GOAL
GOBLINS 3
GUNSHIP 2000
HAND OF FATE
HEXX
IMMORTAL
IMPERIAL PURSUIT
INDIANA JONES III ADV
INDIANAPOLIS 500
INNOCENT UNTIL CAUGHT
KICK OFF 3
KING'S QUEST 4
KNIGHTS OF THE SKY
LEASURE SUIT LARRY III
LEMMINGS 2
LHX ATTACK CHOPPER
LIFE AND DEATH II
LODE RUNNER
LOOM
LURE OF THE TEMPRESS
MAGIC WORLDS
MANIAC MANSION
MARIO ANDRETTI
MASTER OF ORION
MASTERS OF MAGIC
MICROPROSE F1 GP
MIDWINTER
MIDWINTER II
MIG 29
MORTAL KOMBAT
MURDER
NIGHT SHIFT
NOMAD
NORTH AND SOUTH
ORBITUS
OPERATION STEALTH
OUTPOST
PACIFIC STRIKE
PANZA KICK BOXING
PATRIOT
PEPPER'S ADVENTURE
PINBALL DREAMS
PINBALL DREAMS 2-DATA
PINBALL FANTASIES
PINBALL MAGIC
PIPE MANIA
PIRATES
PROTOSTAR
PUTT PUTT FUN PACK
QUEST FOR GLORY II
RAILROAD TYCOON DELUXE
RAMPART

RETRIBUTION 5999Ft

RETURN OF THE PHANTOM
REX NEBULAR
RISE OF ROBOTS
RISKY WOODS
ROBIN HOOD
SECRET OF MONKEY ISLAND

SETTLERS 4999Ft

SEVEN CITIES OF GOLD
SHUTTLE
SPACE FEDERATION
SPACE HULK
SPACE QUEST III
SPEED BALL II
STAR CONTROLL II
STAR CRUSADER
STARLORD
STAR WARS SCREEN ENT.
STING THE BLING
STEEL THUNDER
SUBWARS 2050
SUPREMACY
SYSTEM SHOCK
TEAM SUZUKI
TERMINATOR RAMPAGE
THE CYCLES
THE GREATEST
THEATRE OF WAR
THEIR FINEST MISSION
THEME PARK
TITUS THE FOX
TOYOTA CELICA GT
TRANSPORT TYCOON
ULTIMA VI
UNIVERSE
WARCRAFT
ZEPPELIN

IBM 5.25 PROGRAMOK

LES MANLEY LOST IN LA
SPACE 1889

IBM PC CD-ROM PROGRAMOK

ARMORED FIST
B17 FLYING FORTRESS
BATTLE ISLE II
BENEATH A STEEL SKY
BETRAYAL AT KRONDOR
BLOODNET
CAMPAIGN
CENTRAL INTELLIGENCE
CHESSMASTER 3000
CIVILIZATION-RAILROAD TYCOON
COLONIZATION

CYBERIA 6999Ft

D GENERATION
DARK LEGIONS
DAY OF THE TENTACLE
DAWN PATROL
DESERT STRIKE
DID'S VIRTUAL WORLDS
DIGITAL LOVE
DISCOVERIES OF THE DEEP
DOGFIGHT
DRAGONSPHERE
DREAMWEB
ECO QUEST

ECSTATICA 8999Ft

ELITE II
EYE OF THE BEHOLDER
F14 FLEET DEFENDER GOLD
F15 III
F117 A
FALCON GOLD
FIFA SOCCER
FREDDY PHARKAS
GABRIEL KNIGHT
GOBLINS 3
GREMLIN COMPILATION
GUNSHIP 2000
GUNSHIP 2000 SCENARIO
HARPOON
INCA
INCA 2

INFERNO 6999Ft

INHERIT OF THE EARTH
KICK OFF 3
KINGS QUEST 6
LANDS OF LORE
LAURA BOW 2
LEGEND OF KYRANDIA
LEMMINGS 2
LINKS GOLF
LITTL. DIVIL

LITTLE BIG ADVENTURE 8999Ft

LOST IN TIME
LOTUS TURBO CHALLENGE
MANIAC SPORTS
MASTERS OF MAGIC
MEGARACE
MICROCOSM
MICROPROSE F1 GP
MYST
NIGEL MANSELL WORLD CHAMP

NOCTROPOLIS 8999Ft

NOMAD
NOVASTORM
OUTPOST
PATRIOT
PINBALL DREAMS DELUXE
PIRATES GOLD
POLICE QUEST 4
QUARANTINE
RETRIBUTION
RISE OF ROBOTS
SAM AND MAX HIT THE ROAD
SEAWOLF
SHADOW CASTER
SHUTTLE
SPACE HULK
SPACE QUEST 1-5
SPELLCASTING PARTY PAK
STAR CRUSADER
STARLORD
SUBWAR 2050 AND SCENARIO
SVGA HARRIER
SYNDICATE
SYSTEM SHOCK
THE HORDE
THEME PARK
TORNADO-FALCON 3.0
TRANSPORT TYCOON
UFO
ULTIMA 1-6
ULTIMA VIII SAPS
UNDER A KILLING MOON
XANTH
X WING COLLECTION

VOYEUR 6999Ft

WARCRAFT 6999Ft

WING COMMANDER 3 9999Ft

WING COMMANDER ARMADA
WOLFPACK
WORLD OF LEGENDS
ZEPPELIN

AZ ÚJDONSÁGOKÉRT HÍVD A 112-6415-ÖS TELEFONSZÁMOT!

MIVEL LISTÁNK JANUÁR 5-ÉN KÉSZÜLT, LEHETSÉGES, HOGY NÉHÁNY JÁTÉK ELFOGY, MIRE LAPUNK AZ OLVASÓK KEZÉBE KERÜL.
AZ EBBŐL ADÓDÓ KELLEMETLENSÉGEKÉRT ELŐRE IS ELNÉZÉSETEKET KÉRJÜK!

KAPJ AZ ALKALMON – HOGY KAPJ MÉG BELŐLÜK!

90/1	79,-	
90/2	79,-	
90/3	79,-	
90/4	79,-	
90/5	79,-	
90/6	79,-	
90/7	79,-	
91/1	79,-	ELFOGYOTT
91/2	79,-	
91/3	79,-	
91/4	79,-	
91/5	79,-	
91/6	79,-	
91/7-8	158,-	
91/9	98,-	ELFOGYOTT
91/10	98,-	
91/11	98,-	ELFOGYOTT
91/12	98,-	
92/1	98,-	ELFOGYOTT
92/2	98,-	ELFOGYOTT
92/3	98,-	
92/4	98,-	
92/5	98,-	
92/6	98,-	
92/7-8	196,-	
92/9	98,-	
92/10	98,-	
92/11	98,-	
92/12	98,-	
93/1	138,-	
93/2	138,-	ELFOGYOTT
93/3	138,-	ELFOGYOTT
93/4	138,-	ELFOGYOTT
93/5	138,-	
93/6	138,-	
93/7-8	276,-	ELFOGYOTT
93/9	168,-	
93/10	168,-	
93/11	168,-	ELFOGYOTT
93/12	168,-	
94/1	168,-	
94/2	168,-	ELFOGYOTT
94/3	168,-	
94/4	168,-	
94/5	168,-	
94/6	168,-	
94/7-8	336,-	
94/9	168,-	
94/10	218,-	
94/11	218,-	
94/12	218,-	

Az 1990-ben megjelent 7 szám kedvezményesen 400.-Ft-ért vásárolható meg.
Mivel egyéb teljes évfolyamok már nem állnak rendelkezésre,
ezért az 1991-es, 1992-es, 1993-as és 1994-es számok
a feltüntetett eredeti árakon vásárolhatók meg.
A Szimulátor különszám elfogyott. A fenti árakhoz portóköltség is járul.
Megrendelhető: Comgame GM., 1389 Budapest, Pf.132.

Az 576 KByte visszamenőleg is megvásárolható!!!

576 KByte

TARTALOM

Ujjé, az újévben nagyszerű! A szlogen ugyan nagyon gyatra, de a tartalma felettébb igaz: soha nem látott játékfolyam zúdult ránk az év első hónapjában. Álljatok be Ti is a sodrásba!!!

POWER DRIVE



Amigan még soha nem látott lendülettel perdült be a köztudatba a US Gold újdonsága, köszönhetően a technikai bravúroknak, az életszerűségnek és a veszesen nehéz játékmenetnek.

KING'S QUEST 7



Mint egy ezerszínű álom, egy magával ragadó rajzfilm, egy aranypántlikás díszdobozba bújtatott meglepetés, egy felemelő és megható mese. Alig hihetően szép. Talán nem is igaz...

WARCRAFT



Megoszlanak a vélemények az Interplay újdonságáról: van aki tök jónak, van aki a legjobbnak, van aki pedig egyenesen isteninek titulálja. Valószínű ez utóbbi áll legközelebb a valósághoz...

LITTLE BIG ADVENTURE



Na, most kicsi vagy nagy? Szerintünk inkább nagy! Nagyon újszerű, nagyon szórakoztató, nagyon szép, de egyben őrjítően, iszonyúan, kiborítóan, NAGYON nehéz!

ISSN 0865-8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (95.2543/01-66-22) Felelős vezető: Grasselly István
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Aprili Zoltán Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.
Kiadja a Comgame GM, 1026 Budapest, Fillér utca 47/B. Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt, Medvecz és Társa Kft, Newpress Kft, Extrahír Rt.
Előfizethető: 576 KByte (Comgame GM), 1389 Budapest, Pf.: 132.

CORE DESIGN

Új év, régi ismerős! A CORE DESIGN felkarolta az olasz fejlesztőgárda, a Dynabyte legfrissebb produkcióját, a *THE BIG RED ADVENTURE*-t, amelynek szereplői régi jóbarátként köszönnek vissza a képernyőről. A járatosabbak azonnal felfedezik a hasonlóságot a mostani és a korábbi epizód, a Nippon Safes Inc. között. Igen, Doug Nuts, Dino Fagoli és Donna Fatale újabb kalandokba keverednek a Peresztrojka hatására elkapitalizálódott orosz fővárosban, Moszkvában. Lenin, Karl Marx, Romanov nyet - Lenintendo, Super Marx Bros, McRomanovs da! Persze ez a folyamat néhány vaskalapos továrisnak nem esik ínyé-



re, ezért titkos szervezkedésbe kezdenek egy földalatti mozgalom keretében. Na, pont ennek a szervezetnek a felgöngyölítése lesz a feladata a számítógépzseni Dougnak, az izomagyú Dinonak és a bombázó Donnanak. A gegekkel és szebbnél szebb grafikákkal teli kalandjáték több mint 100 helyszínen, 256 színű SVGA hátterek előtt, egyszerű point-and-click irányítási technikával készül. Megjelenése az első negyedévben várható - csak PC-re. Ugyancsak



ezidőtájt fog megjelenni a cég másik nagy vívmánya a golf szerelmeseinek, a *THE SCOTTISH OPEN - VIRTUAL GOLF*. Hogy mitől virtuális? Minden bizonnyal a mozgatás minősége és életszerűség hatására aggatták rá a jelzőt. Nem is szimulátor, hanem inkább videójáték, hiszen leegyszerűsített szabályaival, könnyű kezelhetőségével és látványos kameraállásaival és animációival leginkább a kezdők kedvére akar tenni. Természetesen a profik részére is tartogat meglepetéseket, hiszen a négyféle játéktípus és nehézségi fok az ő igényeiket is maximálisan ki fogja elégíteni. Megjelenése csak PC-re és CD-ROM-ra várható.

GAMETEK



Jó hír a legendás Elite híveinek, hogy február táján megjelenik a sorozat harmadik epizódjának is tekinthető *FIRST ENCOUNTERS* a GAMETEK gondozásában. Két oldalas az a lista, amely csak a FŐBB változtatásokat és bővítéseket taglalja, úgyhogy elképzelhetitek, milyen technikai és játékmenetbeli változtatásokon esik át az elõd. Csak néhány kiragadott példa a tuningolások közül: a bolygók és az űrhajók felszínének grafikája - ha lehet azt mondani - az 1000-szeresére javult, élményszámba megy majd a közeledés/távolodás megvalósítása, ugyanis a legapróbb tereptárgyak és feliratok is felfedezhetővé és olvashatóvá válnak a lehető legfolyamatosabb zoom segítségével. A tájak változatosságát talán jól jellemzi, hogy minden egyes bolygónak más a felszíne (ez nagyságrendileg minimum 100.000 féle terepet jelent): futurisztikus városok, behavazott hegycsúcsok, erdőségek tűnnek fel alattunk. Az új űrjárművek garmadája, a felvehető felszerelési tárgyak, a CD adta lehetőségek csúcsrajáratása mind-mind arra a következtetésre sarkallják az embert, hogy megállapítsa: az 1995-ös év egyik minden bizonnyal legkiemelkedőbb stratégiai játéka válik valósággá hamarosan. És lássatok csodát: nemcsak PC-re, hanem Amigára és CD32-re is várható!



TEAM 17

Az Amiga-barátok legnagyobb pártfogója, a TEAM 17 az újévben sem tétlenkedik, még jófomán ki sem bonthattuk egynéhány karácsonyi meglepetésüket, máris újabb "faalávalón", avagy időszerűbben "nyuszifészekbe valón" törik a fejüket. Mondjuk - egymás közt szólva - nem a '95-ös év Legnagyobb Durranása



készül, de az évek óta egyre lejjebb degradált amigások egy ízletes falattal tölthetik meg amúgy is éhező diszknyílásukat. *PUSSIES GLAMOUR* a produkció címe, a stílusa vérbeli császkálós játék, megjelenése pedig március magasságában várható 1200-asra és CD32-re. A technikai adatok magukért beszélnek: 64 színű hátterek, 50 képkocka/másodperces parallax scroll, 4 hatalmas világ, valamennyi 4-5 részre osztva, etc, etc. A játék gyökerei leginkább a Sonic-hoz és a Bubble and Squeak-hez nyúlnak vissza, hiszen főhősünkkel, egy valamiféle Csizmás Kandúrral itt is veszett sebességgel száguldozhatunk majd a lejtőkön, gyűjtögethetjük a gyűrűket, de közben felügyelnünk kell a pöttöm és gyámoltalan cicuskákat is, akikből valamennyit fel kell ráznunk csipkerózsika-álmukból majd elterelnünk a kijárathoz. De akár hasznunkra is lehetnek a macskaporontyok azzal, hogy olyan helyekre is beférnek, ahová mi beszorulnánk, vagy akár élő kapcsolatot teremthetünk velük két elektromos pólus között, hogy gépek induljanak be ezáltal, stb. Veszettül idétlen, de talán pont ez a jó benne. Az őrületnek még nincs vége, sőt most kezdődik csak igazán! Feltehetőleg április elsején, bolondok napján jelenik majd meg a Kukacok Háborúja, alias *WORMS*. A já-



ték a Lemmings és a Cannon Fodder kereszteződéséből keletkezett, hősei pedig földigiliszták. Feladatunk az lesz, hogy csapatban, vagy egyéni harcosként végignyomuljunk az ellenfelekkel teli terepeken, gyűrűsféreg testünket, vagy kézi-, és légvédelmi fegyvereinket használva. Rakáték, kézigránátok (hogy mivel dobjuk el őket, az talány marad), SPECIÁLIS

MOZGÁSOK (!) és a legkülönbözőbb rejtőzködési és menekülési módszerek állnak rendelkezésünkre. Mindez persze milliméternyi sprite-ok segítségével lesz megvalósítva, de ez nem jelenti azt, hogy az animációk megsínylenék a kicsinyítést, sőt! Baró mozgáskombinációk, röhögtető bemozgások és hanghatások teszik fel a koronát a játék kobakjára. Lehet, hogy a '95-ös év poénpetárdája van születőben? Tervek szerint minden Amigára, CD32-re és PC-re is kijön.

PSYGNOSIS



Emlékeztek még az Amiga egyik nagy szimulátor-slágerére, a Combat Air Patrolra? Minden bizonnyal igen, hiszen csúcs anyag volt annak idején, s ezt így gondolta a **PSYGNOSIS** is, amikor nekifogott a ***CAP*** PC-s változatának fejlesztésébe. Természetesen az idők változnak, így komoly erőfeszítéseket szándékoznak tenni annak érdekében, hogy a mai PC-s igényeinek is megfeleljen a program. Ennek szellemében szinte alapjaitól kezdve átgyúrták a szimulátort, szuperszónikus gyorsaságú (idézem a sajtóanyagot:) "texture mapped Gouraud shaded" grafikával látták el (magyarul: egész életszerű a terep ábrázolása). Legalább 1000 földi és légi tereptárgy és célpont adatait tartalmazza majd a játék, például SCUD rakéták indítófészkei, teherautók, tankok, vonatok és a légierő prominens képviselői. F14 Tomcat vagy F/A 18 Hornet pilótájaként repkedhetünk közöttük, hálózatba kapcsolódva 4 játékos is lehet egyszerre a kuwaiti olajmezők légterében - majd márciustól. Hasonlóan repkedés a témája a cég második nagy éveleji dobásának, a ***DARKER***-nek, de ez inkább



shot'em up kategóriába sorolható, mint a szimulátorok közé. A 3D-s ábrázolásnak azon formája, amit a játékban alkalmaznak majd (renderelt felületek), mára már szinte gyerekjátéknak tűnik, de azért egy szélsebes és részletgazdag megoldás még mostanában is sokakat szögez a monitoruk elé. Jelen esetben is ez lesz a helyzet, hisz annak ellenére, hogy a játéknak túl sok sztorija és mondanivalója nincs, mégis dögös lövöldözésre számíthatunk benne. A szabadságérzetet a 360 fokos forgolódás lehetősége garantálja, a zenékben a rombolás uralkodik (heavy és trash metal rajongók figyelem!), az ezernyi ellenféllel pedig csak a legelvetemültebb "akcióhősök" tudják felvenni a harcot. Szintén márciusra ígérik, csak PC-re. Sokkal hamarabb, még január végén feltűnik a színen Jack T. Ladd, a régi isme-



rős (Innocent until Caught) a ***GUILTY*** című PC-s játék főszereplője, aki ezúttal kísérőtársra is lel egy "Kinemállhatomeztahülyecsajt" fedőnevű rendőrnő személyében. Ezúttal nemcsak az űrkereskedelem gondja-baja és összes fenyegető velejárója szakad Jack fejére, hanem még a nemek háborúját is meg kell vívnia. Egy kisebbfajta idegen-invázióba csöppenve végül is segítőtársa lesz - a testvérek közt is szemrevaló - Ysanne-nak, akinek - annak ellenére, hogy utálja a férfi nemet - nincs is annyira ellenére a belevaló férfi közeledése. De ezt persze nem árulja el neki! Állandó veszekedések közepette végigbukdácsolják a galaktika legkülönlegesebb helyeit, lokálokat, kaszinókat, börtöncellákat, űrdokkokat, hogy aztán a játék végén... Ezt jobb, ha nem árulom el, de az biztos, hogy VALAMI lesz közöttük.

MAXIS

Igazi jövendőmondók, avagy jövőkutatók ülhetnek a **MAXIS** székházában, hiszen a cég immáron második ilyen jellegű koncepcióját dobja hamarosan piacra a SIM sorozatban, ***SIMTOWER*** címmel PC-re. Nem kisebb ötletről (nevezzük inkább fantazmagóriának) van szó, mint hogy a távoli (közeli, ki tudja?) jövőben az emberek óriás kiterjedésű blokkokban fogják életüket tengetni, amelynek szintjein minden megtalálható majd a kutyakozmetikustól kezdve, a turbószoláriumon át, a piroslám-



pás házakig. Természetesen a mi feladatunk lesz az egész projekt fedél alá hozása, azaz olyan komplexumok építése, amelyek minden felmerülő igényt kielégítenek. Az előforduló problémákat a számítógép szimulálja (elromló liftek, csőtörés, áramszünet), de adott esetben mi is előidézhetjük (túl forgalmas helyre telepített irodák, nem elegendő számú lakás, túlzottan sok szolgáltató egység kevés emberre, elszúrt építési tervek). A legyűrendő problémák másik fele az egész építkezés lebonyolításából, finanszírozásából és összehangolásából erednek majd (ezeket felsorolni is nehéz lenne). Az ötlet félelmetes, igazi profi gondolat. Arról nem is beszélve, hogy a készítők egy "királyi" tervet fontolgatnak: több éves munkájuk betetőzéseként SimEarth néven egy minden eddig megjelent Sim-produkció összekapcsolását, egymásba transzportálását lehetővé tevő megaprogram létrehozását tervezik!!!

ACCLAIM

Végezetül egy vérbeli (!) arcade konverzió utolsó simításairól számolhatok be az **ACCLAIM**-től. Utolsó fázisába lépett minden idők egyik legvéresebb játéktermi játéka, a ***MORTAL KOMBAT 2*** fejlesztése, s már csak az originál változat és a PC-s közötti legapróbb eltérések kijavítása van hátra a január végi piacrobbantásig. Mert hogy valami robban, az tuti! A szakértők az eddig legjobban sikerült játéktermi konverziónak tartják a magzatot - minden speckó mozgás, Fatality, Babality, Friendship és egyéb nyalánkság a helyén van és tökéletes. Erről többet azt hiszem nem is érdemes regélni, hiszen a puding próbája az evés - azaz ki kell próbálni és bele fogtok szeretni!



Valamilyen szerencsétlen véletlen miatt szépen lemaradtam a LAWNMOWER MAN című PC CD játékról, habár a film miatt szívesen tesztelgettem volna. Egyik nap azonban Zolee egy nagy kazal CD-vel állt elém, mondván: "Itt van, amit akartál!". A játék, amit rámbízott, a Lawnmover Man folytatása volt, a CYBERWAR, amely HÁROM CD lemezt tölt meg. Örömöm csak akkor kezdett apadni, amikor kiderült, hogy a programot lehetőleg egy hét alatt végig kell játszanom. Hát ki tud egy 3 CD-s stuffot ennyi idő alatt legyűrni? És még végigjátszás is legyen? Na neeeeeem....

INSTALL

Aztán annak rendje és módja szerint elkezdtem az installálást. Nagyon tetszett, hogy a gép intelligens módon végigtesztelte a gépemet, a CD meghajtót, a videokártyát és még a hangkártyát is megszólaltatta - így biztos lehettem abban, hogy játék közben nem érnek majd kellemetlen meglepetések. Sőt, még a winchit sem töltötte meg túlságosan - eddig minden simán ment!

START

A sztorit érdekes módon nem bonyolította túlságosan az SCI, hiszen egy hátborzongató intro kíséretében csak annyit tudunk meg, hogy a Doki ismét "átment" a cyber-világba. Persze a fő bajkeverő ki is lehetne más, mint a hatalomtól megrészegült JOBE - aki immáron a világ computer hálózatainak korlátlan ura. A Dokinak tehát be kell hatolnia ebbe a hálózatba és különböző stilizált feladatokat kell végrehajtania - ez kb. annyit tesz, hogy egy T1000-es modell képében kell legyűrnie a számítógépes világ által generált akadályokat. A város 3 részből áll, amelyet a 3 CD lemez testesít meg. Ahhoz, hogy az egyik részéből átjussunk a másikba, a gép által adott összes feladatot meg kell oldani, szerencsére tetszőleges sorrendben. Így lényegében szép lassan bejárjuk az adott városrészt és eljutunk a kijáratig - azaz berakhatjuk a következő CD-t. És most jön a lényeg: a játék a REFLEX/LOGIKAI kategóriába sorolható, amely stílus az utóbbi időben szinte teljesen eltűnt. Félreértés ne essék - nem valami bárgyú interaktív sz**ról van szó (lásd Dragon's Lair), hiszen a reflex részeknél mindig egyértelmű, hogy mit is kell csinálnunk, merre kell mennünk. Állatira tetszett, hogy a játékok között sok ősi C64-es kedvencem alapötletét fedeztem fel.

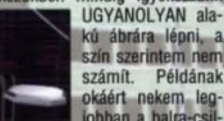
...ILLETVE MOST START!

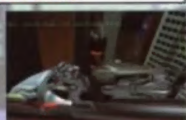
Kezdéskor be kell állítanunk, hogy milyen nehézségű játékot akarunk. Ez után a főképernyőre jutunk, ahol a gép kisorsol három játékot egy feladatcsokorból. Nincs más dolgunk a választásnál, mint a megfelelő irányú kurzorgombot (illetve joy-irányt) megbökni. Ha a lefelé megyünk, akkor a lemez-műveleteket és a térképet kérhetjük ki: FONTOS, hogy egy CD lemezen (azaz egy rész alatt) csak KÉTSZER menthetünk állást! Így érdemes először a könnyebb feladatokat megoldani és csak a nehezebbeknél menteni. Általában egy részen belül ugyanaz a feladat kétszer fordul elő, de más-más stílusban. Most pedig megpróbálom játékonként elmagyarázni a feladatokat.

REVERSE ENGINEERING



Szégyen gyalázat, de ezt a feladatot úgy oldottam meg, hogy fogalmam sincs a konkrét lényegéről! A Dokinak át kell kelnie egy feneketlen mélységen, amelyen lebegő padlók vezetnek át, rajtuk színes ábrákkal. Padlóról-padlóra kell lépni, mégpedig egy számomra ködös szabály szerint. Námármost - 5 alkalommal hibázhatunk, azaz 5-ször adhatunk be rossz irányt, a hatodikra leesünk a mélybe. Kezdéskor találomra lépjünk valamerre. Ha a gép engedi (tehát nem tűnik el a padló), a következőkben mindig igyekezzünk UGYANOLYAN alakú ábrára lépni, a szín szerintem nem számít. Példának okáért nekem legjobban a balra-csillag kezdés jött be, utána egészen kimentem a bal szélre és a csillagokon mentem tovább. Előfordul, hogy már nem ad több ugyanolyan formát a gép, ekkor a fennmaradókból válasszunk egyet és azokon menjünk tovább - ha csillag nem volt én mindig háromszögekre léptem. Mivel 4 féle ábra van és 5 rontási lehetőség, egy jó kezdés után könnyű végigmenni. Néha várni kell, hogy megjelenjen a megfelelő ábra.





CIRCUIT CITIE



Ez egy tipikus reflex rész, ahol egy sínen száguldó motorral közlekedünk a városban. Jobbra és balra kell kanyarogni a sínen, kapukat és robotokat kilőni, később pedig a szembe jövő vonatok és falak elől kitérni. A lövés elég gyorsan fogy, de inkább az irányokra koncentráljunk mert a motor jópár találatot kibír - az irányt viszont nem téveszthetjük el!

SECURITY DOOR

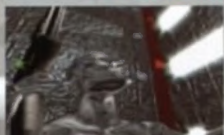
A biztonsági ajtó nyitásához valamilyen logikai feladatot kell megoldani adott idő alatt.

1 - PENTAGRAM: El kell dönteni, hogy az adott kirakós készletből a négy forma közül melyiket lehet összerakni.

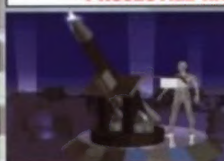
2 - FOGASKERÉK: Ki kell választani, hogy a két irány közül merre kell tekerni a kart, hogy a súly felfelé menjen. Értelemszerűen: ha páros számú kerék ér össze a felső tekerést válasszuk, ha páratlan az alsót. Azokat a kerekeket amelyek nem kapcsolódnak a sorba persze ne számoljuk.

3 - LABIRINTUS: Meg kell adni, hogy a központból melyik kijárathoz lehet eljutni.

MUTATION STORAGE



A három ajtó felváltva nyílik ki. Ha hordó van mögötte, ne lőjünk, ha szörny, azonnal tüzeljünk. Amikor az utolsó dögöt is lelőttük, írjuk fel a kódszámot, később még kelleni fog (nekem eddig 3 fajtát adott be a gép: 62143, 3 4 1 5 2, 51432).



PROJECTILE RANGES



Ebben a játékban a szembenálló felek között egy láthatatlan fal van, rajta egy lyukkal. Úgy kell beállítani az ágyú szögét és az erőt, hogy a lövedék szépen átrepüljön rajta. A legtöbbször a gép ugyanoda teszi a lyukat: 60 fokos szögben kell lőni, a POWER a zöld középen legyen.

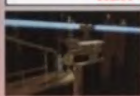


ÓRIÁSI ÖTLETET, CSÚCS GRAFIKÁT, SZUPER ÖSSZHATÁST!

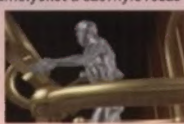
VAJON MIT REJT A 3 CD LEMEZ?



HEX-LOC STATION



Itt mindössze annyi a feladat, hogy a kocka megfelelő oldalait felénkforgatva beírjuk azokat a kódokat, amelyeket a szörnylövészetek után kaptunk.



Rendszerint két lövészet van, ez két kódot ad - tehát két kockaforgatást kell csinálni.

ROBOT CONTROLL



A Doki ebben a játékban egy kis robotot irányít. Kezdéskor egy zöld térbeli ábrát láthatunk, ahol a táblán meg kell jegyezni a lyuk, tehát a hiányzó lap és alatta a kulcs helyét. Navigáljuk oda a lyukra, ekkor lejjebb esünk. Ez után a terem SZÉLÉN lavírozva (itt nem ér el a robot) menjünk el a kulcsért, de a sarkokat kerüljük el, hiszen ott kiesnénk. A második robotos részben is ugyanez a feladat, de itt már jóval lyukacsosabb a sakktábla. Érdemes gyorsan felrajzolni az utat és jól megnézni azt, hogy hol kell lejjebb esni a kulcsért!

DEBUGGING AREA



A gép generál egy nem túl bonyolult labirintust, ahol emberünknek végig kell szaladnia. A belépés után egyből a nyomunkba ered egy darázs, amely azonnal megcsíp, ha zsákutcába kerülünk. Lehetőleg rajzoljuk le a labirintust és jelöljük be a be és kijárat helyét, plusz azt, hogy hol van a kapcsoló - ezt egy kör jelzi, benne valami színes folttal (nem ZÖLD folttal, az más). Ez után amikor a Doki elkezd rohanni, mindig forgassuk a rajzot a megfelelő irányba, így nem fogunk eltévedni. A feladat tehát annyi, hogy úgy menjünk el a kijáratig, hogy közben érintettük a kapcsoló szobát. Köröket futni nyugodtan lehet, csak zsákutcába ne kerüljünk!

CYBERBOOGIE

Ez a repkedés a játék legnehezebb feladatcsoportja. Hősünk egy repülő részévé válik és egy hosszú alagúton kell végigszlalomoznia. Amikor megjelenik az akadály, a megfelelő irányt kell megnyomni - vigyázat, a FEL/LE irány meg van cserélve! Néha repkedő gyémántok kerülnek elénk, ezeket gyorsan le kell lőni (SPACE vagy tűz).



A három rész repülései annyiban különböznek, hogy egyre kevesebb lesz a "pihenés", tehát kimaradnak a külső kameraállások és egyből következnek a fordulók. A végén már folyamatosan kell kanyarogni. A feladatot a következőképpen lehet könnyen megoldani: kérjünk meg valakit, hogy papírral és tollal felszerelkezve üljön mellénk. Kezdjünk el játszani és mondjuk be neki az irányt, amerre éppen mentünk. Az első részben például két ilyen repülős rész van és a gép MINDIG ugyanabban a sorrendben adja be az akadályokat.



Egy idő után ezzel a módszerrel feltérképezhetjük az egész csőrendszert és hiba nélkül végigrepülhetünk - nem mondom, párszor újra kell kezdeni. Segítségképpen megadom az első rész két csőrendszerének az irányait (a keveredés elkerülése miatt a FEL/LE irányoknál azt írtam le, amelyik gombot nyomni kell):

1: JOBB, LE, BAL, FEL, LE, BAL, JOBB, FEL, BAL, JOBB, JOBB, LE, BAL, FEL, JOBB, BAL

2: JOBB, BAL, LE, BAL, FEL, LE, JOBB, JOBB, JOBB, LE, JOBB, BAL, LE, LE, JOBB, JOBB, LE, TŰZ, FEL, BAL, TŰZ, FEL és itt menjünk balra az elágazásnál...

WAR

A harmadik részben már csak egy repülés van, ennek végén meg kell küzdeni a főellenséggel. Itt addig kell keresgélni, amíg két gyűrűn át nem mentünk - ekkor kapjuk meg a szuperfegyvert (a lövés csíkja felett kigyullad az összes négyzet). Ehhez az első elágazásnál menjünk FEL, a másodiknál pedig BALRA. A harmadiknál így csak jobbra mehetünk és ez az út már hozzá vezet. A BOSS csak akkor sebezhető, amikor kikapcsol a pajzsa.

AKÁR EGY FILM

A program szerintem óriási. A játékok alapötletei igaz, hogy nem eredetiek, de én rajongok a reflex és logikai stílusért. A grafika mintha csak egy film lenne, temérdek átvezető animációt láthatunk és digitalizált beszédet hallhatunk. A nehézség is úgy van megválasztva, hogy kellő gyakorlás után minden részen könnyűszerrel át lehet jutni. És ami a legfontosabb: abszolút nem akadozik az animáció, ami a legtöbb CD-s játékra egyátalán nem jellemző!

Martin

576 KByte ÉRTÉKELŐ

CYBERWAR — KIADJA: SCI

grafika / hang/zene / kezelhetőség / kihívás (PITE – KORREKT – KEMÉNY)

ÖSSZHATÁS: 89%

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 4MB HD: 2MB VIDEO: VGA CPU: 386+ CD: 3 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

POWER DRIVE

Mi volt a mitfárer utolsó szava? – „Illetve..."

HA SZERETNÉD KIPRÓBÁLNI, MILYEN IS A RALLISPORT, ELŐSZÖR TÖLTSD BE A POWER DRIVE-OT!

Emlékeztek a régi Auto Test című játékra? Tudjátok, amiben kisautókkal kellett letenni a jogosítvány gyakorlati vizsgáját, mindenféle bólyák meg oszlopok között szlalomozva, előre- és hátramenetben. Nos, a Power Drive akár ennek a klasszikusnak a következő lépcsőfoka is lehetne: az ott nehezen megszerzett tudásunkat most a rallisportban kamatoztathatjuk.

HOGYAN IS KEZDJÜNK HOZZÁ?

Mindenekelőtt elárulom, hogy a játékhoz nagyon fontos kellék egy jól bejáratott, megbízható joy és még megbízhatóbb idegrendszer, mivel a játék már a harmadik futamtól kezdve nagyon nehéz, néhol csak többórás gyakorlással, többszöri újrakezdéssel lehet a szintidőn belül végigmenni egy pályán, csak azért, hogy a következőről kiderüljön: az is ugyanolyan nehéz, csakhogy ezt ráadásul éjszaka kell teljesítenünk, pislákoló reflektorok fényénél.

A játék elején beírhatjuk az előző játékokban megszerzett jelszót, beállíthatjuk az irányítást és a hanghatásokat, valamint gyakorolhatunk éjjel, nappal, esőben, hóban a négy kocsi egyikével. Ha már az autóknál tartunk, lássuk ezeket részletesen: **Fiat Cinquecento Turbo** és **Mini Morris** (ezeket választhatjuk először - a Fiat sokkal jobb), **Opel (Vauxhall) Astra GSI** és **Renault Clio** (a Clio a játékban választható legjobb autó). Az első kettő autót a pályákon csak a harmadik sebességig húzathatjuk, a másik kettőt pedig négyesig. Ezenkívül az utolsó pályákon vehetünk még egy **Toyota Celicát** és egy **Ford Cosworth**-t is, de még a játék készítői szerint is a Clio a legjobb, annál drágábbat nem érdemes venni. Ha kiválasztottuk autónkat, be kell fizetnünk az adott szakasz nevezési díját. Itt olvashatjuk el azt is, hogy mi lesz a feladatunk: gyorsasági vagy rallifutam (az idő illetve egymás ellen kell hajtanunk), nappal vagy éjszaka. Ezután a kocsinkat javítgathatjuk, amíg a pénztárcánk bírja. Ha mindent beállítottunk, indulhat a verseny.

AZ IRÁNYÍTÁS EGYSZERŰEN FANTASZTIKUS!

A játék legnagyobb újításait ebben a részben találhatjuk. A programozók ugyanis először egy hagyományos irányítású autóversenyt írtak, majd személyesen kipróbáltak egy rallipályát. Mi sem természetesebb, mint hogy kiderült: a valóságban az autók egyáltalán nem úgy viselkednek, mint ahogy azt ők elképzelték. Újra kellett hát írni az egész mozgatást, amelynek eredményeként egy eddig soha nem tapasztalt realitású autóverseny bontakozott ki farolásokkal, kicsúszásokkal, amelyben ha úgy akarjuk, kipróbálhatjuk a kézifékes fordulást és a power-slideot is, tehát amikor az autó kipörgő kerekekkel, látszólag kicsúszva, ezerrel veszi a kanyart. Ha ehhez még azt is hozzávesszük, hogy az autók kerekei FOROGNAK a kanyarokban, féknyomokat hagynak a hóban és a pálya mellett álló szurkolók arcán, akkor igazi képet kaphatunk arról, mennyire valósághű is ez a játék. Természetesen nem hiányozhatnak az út során felvehető extrák sem, úgymint a ropogós dollárok, az óra (amely egy kis időre megállítja az időt) és az a valami, amelyet felvéve eggyel magasabb sebességfokozatba kapcsolhatunk addig, amíg ki nem csúszunk egy kanyarban - tehát ha elég ügyesek vagyunk, akár az egész pályán! Mellesleg eme utóbbi tárgy segítsége nélkül nem sok esélyünk van a futamok megnyerésére, mivel ellenfelünk már a rajtnál rendelkezik ezzel a mütyürrel, és úgy otthagy, mint eb a Szaharát.

A jó téli gumi próbája a jégen való szlalomozás. Ne sajnáljuk rá azt a néhány bankót!

Na milyen a szürkületbeli száguldozás? Ennél csak az éjszakai frankóbb. Tök sötét minden...

Ön dönt: iszik vagy vezet. Ittas állapotban ne nyomjuk tövig a gázpedált az erdei utakon...

Az egyes szakaszokat egyébként mindig egy szintidőn belül kell teljesítenünk, amely a jobb alsó sarokban látható, a megtett körök számlálója alatt. A futamidőnket a bal sarokban olvashatjuk. Ha ez pirosra vált, már csak tíz másodpercünk marad a befutásra, aztán kezdhetjük újra az egészet. Ha egyébként elszalasztottuk egy nagyon fontos tárgy felvételét (tehát már nem tudjuk teljesíteni a pályát) de még nem futottunk be, akkor az Esc gombbal kezdhetjük újra a pályát, persze újra befizetve a nevezési díjat. Ha kicsúsznánk, a Space megnyomásával kapcsolhatunk hátramenetbe és vissza.

Mint már említettem, a játék irányítása és kivitelezése is kiemelkedő és élethű, ezért nem csak a számítógépek, de a rallisport kedvelőinek is tudom ajánlani.

Ancy

576 KByte ÉRTÉKELŐ

POWER DRIVE — KIADJA: US. GOLD

grafika
hang/zene
kezelhetőség
kihívás
PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **89%**

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 4MB HD: 10MB VIDEO: VGA CPU: 386
CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

King's Quest VII

Elhalkulnak a karácsonyi dallamok, véget ér a meghitt vacsora, s végre előkerülnek a csillogó fenyő alól a pompásan becsomagolt ajándékok, s az egyikből előbukkan a King's Quest hetedik része. Valaki óvatosan a számítógép felé lép, s bekapcsolja. Belép Windowsba, s áhítattal behelyezi a CD-t. A család többi tagja kényelmesen elhelyezkedik a fotelekben, s már jöhet is a rajzfilm! Mert ami most következik, azt még Disney-ék is megirigyelhetik! Az intro ötperces rajzfilm, s a játék szereplői mind-mind nagyfelbontásban megrajzolt figurák, s úgy ugrálnak a monitorunkon, mint vasárnap délutánonként Dagobert bácsi a TV-ben.


No comment. Egyszerűen: SZÉP.

MESÉBE ILLŐ GRAFIKA...

Amikor leültem a KQ7 elé, órákig nem tudtam felállni. Fantasztikus rajzfilmbe csöppentem, aminek végre én lehettem a főhőse, s nemcsak ámultam a szereplők lököttségein, hanem magam irányíthattam őket. Na de a "fantasztikus", "bámulatos", "döbbenetes", stb. jelzők nem sokat mondanak - lássuk inkább a tényeket. Közel 100 SVGA-s, nagyfelbontású, kézzel megrajzolt háttér, mely csak a leggyönyörűbb mesekönyv-illusztrációkhoz hasonlítható. Hetven szereplővel találkozunk és kommunikálhatunk a játék során. Mindegyiknek rengeteg animációs fázisa van, több mint száz művész készítette őket, közülük többen dolgoznak a Disney-nél. A száz különféle zenekari szintű muzsika, a töméntelen stúdióban készített hangeffekt 20 programozó munkája. Mindez két évig tartott és kétmillió dollárt emésztett fel. Egyszóval tényleg "valami más" született a KQ7-tel. Na de lássuk az érem másik oldalát!

RÉMREGÉNYBE ILLŐ GÉPIGÉNY...

Természetesen vannak gondjaim is őkelmével. Először: mivel a Windows-os verziót kaptuk tesztelésre, fő problémám, hogy Windows alá készült. Ez azzal jár, hogy a játék jó gépen (DX66, 8Mb RAM) sem a leggyorsabb, gyakran lefagy, néha akadozik a hang - esetleg kifagy az animáció. Szövegszerkesztőkhöz és táblázatkezelőkhöz kiválóan megfelel a Windows, de játékprogramokhoz alkalmatlan. Esetleg Amőba vagy Solitari elmegy alatta. Meggyőződésem, ha nem Windows alatt lenne, fele ilyen jó gép is megfelelne az élvezhető sebességhez, s nem fagyna le félóránként. Vannak még kisebb gondok vele, például nem írja ki a monológokat, s "hallás után" kell játszani. Így igazán csak azok élvezhetik a sztorit, akik jól értenek angolul - méghozzá első hallásra, mivel a játékban nem lehet menteni, s így visszahallgatni sem a beszélgetéseket - tehát nagyon kell figyelni. Igen mellbevágott az állásmentés radikális megváltoztatása is. Nem menthetünk állást, csak a gép ment, amikor kilépünk a játékból. Ez igen kellemes amikor a játék szó nélkül lefagy. Az irányítás egyébként Kyrandia koppintás, egyedüli plusz, hogy tárgyainkat megforgathatjuk 3D-ben.


Hmmm. Ahogy elnézem Valanice-t, kifejezetten "meleg" helyzetben lehet.


Egy kis nektár a korsóba, némi ambrózia a szaruba - más dolgunk nincs is.


Ááá, a doktor úrnak van ízlése: otthona egy igazi kísértetház a temető közepén.

ELSŐ FEJEZET

A játék elején a rajzfilmből megtudhatjuk, mi nyomja Valanice királynőnek, Rosella mamájának a szívét. Húszéves lányának esze ágában sincs férjhez menni, főleg azokhoz az unalmas hercegekhez, akiket anyukája ajánl. Rosella, aki húsz éve ellenére pajkos tinédzser, mamájával egy tavacska mellett sétál. Kíváncsiságát felkelti egy kis repülő csikóhal, aki a tóból száll ki, s a mélybe hívogatja Roselllát. A lány óvatosan a vízbe dugja az ujját, s meglepődve látja, hogy mágikus kürtő vezet lefelé... egy ilyen kalandot nem hagyhat ki! A mamájára néz, majd egy óvatlan pillanatban hatalmas csobbanással a mélybe veti magát... persze a mama is utána, s együtt zuhannak lefelé. Egyszerre a kürtő falából kinyúl egy ocsmány kéz, s Rosellát magával ragadja... Valanice pedig tovább repül, és egyenesen egy sivatag kellős közepén köt ki.

Valanice ruháját egy kaktusz elszakítja - vegyük magunkhoz a rongydarabot, majd a kút mellől a faágat és a sókristályokat. Induljunk el jobbra, s menjünk be az épületbe, ahol ránktámad egy hatalmas skorpió. Akasszuk a rongyot a faágra, s kezdjük el hergelni vele, ezzel sikerül becsapnunk, s a fullánkját izomból belevágja egyik oszlopba, s az ott is marad. Gyorsan fussunk a kis szoborhoz, forgassuk el a csepp jelet, mire a falon megnyílik egy kis rés és fény tör be. Szedjük fel a három követ a szobor mellől, tegyük a bal kezébe a kéket, a jobba a sárgát, és a kör alakú mélyedésre helyezzük a pirosat. Jutalmunk egy nyíl formájú kő. Jöjjünk innen ki, s irány észak, ott menjünk a barlangba. Vegyük fel a köcsögöt és a dobozt, melyben egy kukoricaszemre lelünk. Ez utóbbit ültessük el a barlang elé, a csöpögő víz alá. Jutalmunk egy kukoricacső. A bottal verjük le a kaktusz gyümölcsét, majd jöhet a nyuszi (pontosabban: sakálnyuszi) elleni akció, hogy megszerezzük tőle az egér szemüvegét. Erre két mód van: megkeressük a sivatagban a csontvázat, s elvesszük tőle a vadászkürtöt, majd belefújunk a nyuszi üregébe. Vagy: a kút melletti szobor kezébe elhelyezzük a kukoricát, belesírunk az edényébe, sós vizet öntünk bele, s az így - mágikus úton - nyert ivó-

vizet adjuk oda a sivatag szellemének, akitől cserébe egy kötelet kapunk, ami kifeszítve a két kaktusz közé (szintén a kút mellett) remek alkalmatosság az arra nyargalászó nyúl kicsinálásához.

A lényeg, hogy megvan a szemüveg, amivel kopogjunk be az egérhez a kis házikó ajtaján, s adjuk vissza neki. A nyúlszőrt se felejtsük el felvenni. A kukorica melletti érett gyümölcs magvaiból vegyünk egyet magunkhoz, s adjuk az egérnek egy gyöngyért. Irány ismét a szobor, a karkötőjére kattintva fordítsuk le az


...de végül Edgar elnyeri méltó jutalmát (büntetését?). Happy End!

edényt, a nyakpántján lévő köveket forgassuk a 3. oszlopba, egymás alá, s a fejét fordítsuk meg. Az eredmény: kiürül a kút. Lent tegyük a szobor tálkájába a gyöngyöt, s vegyük ki a nyíl kiegészítő darabját, rakjuk a nyílra, s irány a nagy kőajtó a nyuszi üregétől balra. A innen nyíló üregben még egy szalamandra akadékoskodik, akinek étvágyát a nálunk lévő gyümölccsel le tudjuk csillapítani, s már jöhet is a...

MÁSODIK FEJEZET

Rosellát kisebb baleset érte: trollá változott, amikor átlépett a trollok világába. Első feladatunk: visszaalakulni emberré. Először is vegyük magunkhoz a pajzsot, szedjük szét, s kapjuk fel a játékpatkányt. Irány a konyha (jobbra), ott engedjük a patkányt a szakácsra, aki kergetőzés után pihenni vonul, mi pedig vegyük fel az aranytálkát (az alsó) és a bogarakat a pirítóból. Az udvaron találkozunk Maliciával akit Rosella a fürdőbe követ. Ott beszélgessünk el a hölgyekkel, majd irány a műhely, onnan pedig a barlang. Vegyük magunkhoz a lámpást és a ként. A műhelyben gyújtsuk be a lámpást a tűzzel, dobjuk a ként az üstbe, amitől a kovács elájul. Vegyük fel a fogóval az öntömintát, dugjuk a vízbe, s máris kész az ezüstkanál. A barlangban töltsünk zöld vizet az aranytálba, majd irány keletre a trollos hídig. A rossz szekeret javítsuk meg a pajzzsal és a tűjével, majd guruljonk neki a trollnak. A barlangban alvó sárkánynak adjunk szikrát a lámpából, örömében egy ékkövet nyom a kezünkbe, amiért cserébe a műhelyben megkapjuk a vésőt és a kalapácsot az ötvöstől. Verjünk le egy pikkelyt a sárkány farkáról, s az aranytálat, ezüstkanalat, bogarakat és sárkánypikkelyt adjuk Matildának, aki emberré változtat. Most megjelenik Malicia is, s bezár a szobánkba. (A legegyszerűbb, ha most tisztázom Malicia szerepét: ő a főgonosz, a vulkán kitörését akarja előidézni, hogy Etheria rombadőljön. Hogy tervét a trollkirály ne akadályozza, egy szegény fiút átváltoztat trollkirállyá, s úgy manipulálja, ahogy akarja. Így nincs ellensége, s ördögi tervét könnyen véghezviheti, melynek első áldozatai a trollok lennének.) A menekülés egyszerű: tegyük a bútorokat a kép alá, emeljük le a képet, s másszunk be a szellőzőn. Innen Malicia és az ál troll beszélgetését hallhatjuk, de nem sokáig, mert kipottyanunk, egyenesen a kertbe. Egy kis sárkánybéka is velünk tart, aki hasznos segítőnk lesz. Matilda ad egy kötelet, amelylyel feljuthatunk Ooga Boogaba. A sárkánybékával elijesztjük az utunkba álló Maliciát, s a felvonón megérkezünk a halottak földjére...


Izgalas pillanatok...

HARMADIK FEJEZET

Hol is tartottunk? Ja, igen! Kijutottunk a barátságtalan sivatagból egy csodaszép erdőbe. Induljunk balra, ahol találkozunk Lord Attisszal és feleségével Lady Ceresszel, akiket gonosz mágia változtatott szarvassá illetve fává. Sebaj, majd orvosoljuk a bajt. Keljünk át a folyón a köveken ugrálva, a kolibrit mentsük ki a pók karmai közül, s a pókot zárjuk a kosarunkba. A kolibri még nagy segítségünkre lesz. Menjünk Falderal városába, kapjuk be a sót, hogy be tudjunk majd menni a Faux boltba (ez a lépés máig nem világos), beszélgessünk el Fifi le Yipyappal, a kormányzóval, kérdezzük ki kislányunkról (fésű), majd irány a porcelánbolt, ahol a tehén elpanaszolja, hogy elrabolták egyetlen madárkáját. Lopjuk vissza neki a kapzsi kereskedőtől, hátából egy maszkot ad ajándékba, amivel beléphetünk a kormányzó szülinapi bulijára. Onnan lépjünk le gyorsan a hátsó függönyön keresztül. (Remélem mindenkinek eszébe jutott beszélgetni a kereskedővel, akinek a kormányzónál elrejtett mágikus szobrocskára fáj a foga. No, mi azt fogjuk megszerezni.) A fura lépcsőkön menjünk a középső ajtóhoz, s bent - ahol minden a feje tetjén áll - nyissuk ki a fiókot. A szobrocska természetesen leesik a plafonra. Menjünk be a másik szobába, s a jobb tükrön bemászva az előző szobába érkezünk vissza. Vegyük magunkhoz a szobrot, s irány az utca.

Ha minden igaz, most esik le az égről a Hold (pontosabban: egy sajt) a városka kútjába, aminek hatására pánik tör ki. Vegyük ki a fészekből a pénzt, menjünk be a Faux boltba, cseréljük el a maszkot egy gumicsirkére, a pénzért vegyünk egy könyvet. Húzzuk ki a gumicsirke tollát, s keressük meg az erdőben az emberfejű kősziklát. Ébresszük fel a tollal, mire elmondja, hogy tölthetjük fel a folyót életvízzel: a szobroknál szólítsuk meg a kolibrit, aki a csuprunkba csurgat egy kis nektárt, amit a korsós szobor edényébe öntünk, amiből ismét életvíz ömlik a mederbe! Épp erre jár Lord Attis, kortyol egyet, és ismét emberalakja lesz. Már csak az egérnél kell becseréélni a könyvünket egy kampóra, s avval kihúzni a sajtot a kútból - a kormányzó rögtön el is fogat.

NEGYEDIK FEJEZET

A helyi sírásó elpanaszolja, hogy a Ghoul gyerekek ellopták házipatkányát, aki a sírásógépét hajtotta. Menjünk fel a Ghoul gyerekekhez, lopjuk el a gerincoszlopot és a lábat, majd nézzünk be a dokihoz, aki a gerincért cserébe valami állatkát ad, ami remek ajándék a Ghoul gyerekeknek. Felviszik tökházukba hancúrozni, ahonnan a sírásó patkánya egyenesen a kezünkbe menekül. A sírásó a patkányáért egy hívókürtöt ad, s mivel az asójára többé nincs szüksége, az is a miénk. Ha minden jól halad, a Ghoul srácok most készülnek eltemetni a macskát - élve. Zavarjuk el őket, majd a vésővel nyissuk ki a koporsót. A hálás cica extra életet ad nekünk. Most keressük meg azt a pályát, ahol a csonthalom van, s itt hívjuk a kürttel


Brrr, ez Malicia, a főgonosz otthona. Ja, a hüsevonóvényeket nehogy kihagyjátok! A legnagyobb arcok a játékban!



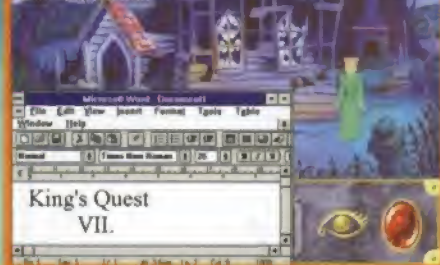

A hangulat akár a "Karácsonyi lidércnyomás"-ban. De hol vannak a ghoul gyerekek?

a sírásót (talán huszadszorra sikerül, általában a halottak hallják meg előbb), s ásassunk a csontok alatt. Ugorjunk a lyukba, s az óriás koporsó lakatján a graffitiken látott jeleket (pl. a templomon van ilyen) nyomjuk be. Kinyílik, s benne találjuk az igazi trollkirályt.



A következő pillanatban Malicia is megjelenik, s máris ketten vagyunk bezárva. Adjuk a sárkánybékát és a kalapácsot a királynak hogy felébressze a békát, aki üreget fúr. A menekülés után kapjuk magunkra a fekete köpenyt, majd a királyt kicsinyítsük le a varázspálcával, amit adott. Irány a kert (Ghoul gyerekektől délre), ahol egy levélszörny állja utunkat. Keressük fel a dokit, aki gyomirtóval kedveskedik, s máris szabad az út. A húsevő növények magkaphatják a lábat, s amíg csámcsognak, szakítsuk le a virágot. Kerüljünk Malicia háza mögé, húzzuk el az indát, ássunk egy gödröt, s kússzunk be. A kutyust ártalmatlanítsuk a gyomirtóval, majd kutassuk át a fiókokat: egy fura szerkezet lesz a jutalmunk. Pakoljuk vissza a fiókot, s a leeső harisnyából és az ezüstdarabkából





Tényleg izgalmas dolog a Windows, de azért a játékokat nem kéne alá írni.

készítsünk parittyát. Induljunk keletnek, s az akadékoskodó macit a parittyával hatástalanítsuk. Menjünk a városba, a kormányzó tükörtermébe. Olvassuk el a puttó alá írt szöveget, majd a kalapáccsal verjünk le egy szem aranyszőlőt, s adjuk a puttónak, aki a szoba közepén álló valamire köpi, így megnyílik a lejárat a vulkán gyomrába. Változtassuk vissza a trollkirályt, s együtt másszunk le, ahol... ahol egy másik trollkirály vár!

ÖTÖDIK FEJEZET

Fifi Yipyap nem ismer kegyelmet: vissza kell tennünk az égre a Holdat! Kössük a gumicsibét a fára, s lőjük vele az égre a "Holdat". Végre ismét szabadon bóklászhatunk. A kereskedővel cseréljük el a szobrot az átváltoztató löttyre, majd az erdő előtti tisztáson mártsuk bele a nyúlszőrt, s kenjük magunkra. Valanice nyuszivá lesz, s a veszélyes erdőn épségben átnyargal. A kertben elénk ugró zöld szörnyet Attis elintézi, s mi mehetünk egyenesen a dokihoz, aki jó híreket mond a lányunkról, és egy barátra teszünk szert. Keressük meg a Ghoul gyerekeket, menjünk fel hozzájuk, s lopjuk ki a múmia csontját. Keressük meg kiégett templom mellett nyüszítő kutyust, adjuk neki a csontot, simogassuk meg, mire megtudjuk, hogy ő Lord Tsepish ebe, de amióta a lord elvesztette a fejét, nincs gazdája. Vegyük el tőle a medált, s adjuk a Tsepish kriptája előtt sírdogáló asszonynak. Elfut a medállal (ő a lord felesége), s szabad az út a kriptához. Az egyik Ghoul gyerek épp dinamitot akar a macska farkára kötni, s egyet elejt. Vegyük magunkhoz, robbantsuk ki vele az ajtót, szedjük ki a koporsóból a fejet, álljunk a kripta mellé az útra, s a közeledő Tsepishnek adjuk vissza, mire ismét "életre kel", magához öleli feleségét, kutyáját, mi pedig megkapjuk a lovát, akit furujával hívhatunk.


Már nincs mitől aggódni. Amióta a lord visszakapta a fejét, nem nyargalászik erre a lovával.

A paci elvisz Etheriába, ahonnan a szivárványokon bárhová eljuthatunk. Induljunk jobbra, majd fel. A faágra felmászva szerezzünk ambróziát, majd keressük meg a szitakötőket, akik cserébe elárulnak egy dallamot. Keressük meg az üveghárfát, s játszuk le a dallamot, majd az üveggömbhöz érve teleportáljunk a sorsot fonó párkákhoz. Ha meg akarjuk változtatni a sorsot, Mabbel kell beszélnünk, aki épp álomvilágban jár. Menjünk a dokihoz, s aludjunk egyet a koprosójában, mire meglátjuk, hogy Mab egy jégtömbbe van fagyva. Irány ismét a sorsfonoda, ott Lady Cerest ajánlják figyelmünkbe, a tavasz asszonyát. Először menjünk a szobrokhoz, tegyünk ambróziát a bőségszaruba, s vegyünk ki egy gránátalmát, amivel Cerest fából emberré változtathatjuk. Cserébe elárulja, hogy egy kristályt kell napfénnyel feltölteni, s azzal a jeget megolvasztani. Menjünk ismét a párkákhoz, egy álomhálót adnak, amivel bejuthatunk testvérük, az álomszövő barlangjába. Ott van, ahol az ambróziát szedtük, a hálóval pedig a bejáratot őrző szörnyet hatástalanítsuk. Mutassuk meg az öregnek a hálót, mondjuk el mi történt Mabbel, mire repülő szőnyeget ad, hogy álomországba utazhassunk élőlényként. Keressük fel Malicia házát, kússzunk be, majd bújjunk el. A kutyust kábítsuk el ambróziával, majd amikor tiszta a terep, lopjunk egy kristályt a lámpáról, s töltsük fel fénnyel a skorpiós pályán. Irány álomország, ahol a szörnyre engedjük ki a miénket a hálóból, s a jégtömböt olvasszuk fel a kristállyal. Mab ad egy kantárt, amivel az ambróziás pályán nyargalászó lovat elfoghatjuk (álljunk a bemélyedésbe, az ambróziától jobbra). A paci felvisz egy gyönyörű helyre, ahol megjelennek a Szelek, s Valanice kérésére előkerítik Oberont és Titániát, Etheria uralkodóit, hogy állítsák meg a vulkánt... ők el is indulnak, de minket valahogy itt felejtenek...

HATODIK FEJEZET

Mindent a lehető leggyorsabban! Varázspálca elő, nyelét elforgatni, az oszlopra kenődő trollra irányítani - hoppá, Edgar lesz belőle! Megjelenik Malicia: a troll lövést kap, mi a vulkán gyomrába kerülünk. Fúrjuk egy üreget, másszunk ki a folyosóra, fordítsuk el a bal, jobb, középső kapcsolókat, bent dugjuk az aljzatba a szerkentyűt, a virággal ébresszük fel a trollt.

Barátunk a gépezettel leállítja a vulkánkitörést, nagy az öröm - de nem sokáig! Valanice, Edgar be, sajna Malicia is. Edgar meghal. Feltöltött szerkezet ki, Maliciára irányítani - aki bébivé lesz. Az extra élettel Edgrat felébreszteni, Oberon és Titánia is (ők Edgar szülei) megjelenik. Happy End. Még egy rövidke záró rajzfilm és várhatjuk a nyolcadik epizódot!

Koronczai Gáspár

576 KByte ÉRTÉKELŐ

KING'S QUEST VII. KIADJA: SIERRA

grafika	10/10
hang/zene	9/10
kezelhetőség	10/10
kihívás	6/10

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **93%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 6MB VIDEO: SVGA CPU: 386 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS

MORTAL KOMBAT II

Azt hiszem, nincs olyan, számítógépek iránt érdeklődő ember, aki ne hallott volna a Mortal Kombatról, mely új magasságokba emelte a verekedős játékokat. Köszönhette ezt egyrészt digitalizált grafikájának (melyhez fogható addig még soha nem láthattunk), másrészt a benne található jelenetek kegyetlenségének, hiszen ez volt az első olyan harc, amelyben a győztes nem csak kiütötte ellenfelét, de például kitépte a szívét, gerincét, haját, bemutatta a nővérének vagy épp ráuszította a kutyáját. Nos, mint az lenni szokott a sikeres játékokkal, hamarosan a piacra került a folytatás is hangzatos szlogenekkel, melyek szerint a második rész még jobb, még nagyobb, még véresebb, és egyáltalán, hogyhogy még nem vetted meg. Nos, ilyenkor a rutintalan fogyasztó engedelmesen beslattyog a legközelebbi szoftverboltba, megkérdezi az eladót, hogy kapható-e az a mortál hombár vagy micsoda, lehetőleg ezer forint alatt, megveszi, hazaveszi, kibontja, ez az iciripiciri meg egy perc alatt végigjátsza. Na, azért ne siessünk annyira, talán mégiscsak kellene pár szót ejtenünk a programról, mielőtt elhamarkodottan alkotunk véleményt. Lássuk csak az AMIGA 500-as verziót:



Grafikailag az MK2 alig változott az MK1-hez képest, ugyanúgy digitalizált alakok csépelik egymást vad jelmezekben, fröcsög a vér, a tűzgömbök húzzák a kondenzcsíkokat. Ez eddig rendben is volna, bár mindezt az első részben is megtalálhattuk. Lássuk a újdonságokat. Az előző részben található unszimpatikus embereket a folytatásból kiszórták, helyettük új arcok bukkannak fel, például Kung Lao, a rizsszalmakalapos Clint Eastwood, Mileena (a kisföldalatti szponzorálásában- vajon miért?), Baraka (a világ arca) és így tovább. Goro helyébe Kintaro lépett, valamint felbukkan Shang Tsung mestere, Shao Khan is (ide az rímel, hogy jing-jang). Az eddigi kivégzések mellett lehetőségünk van egyéb "szpesöl művokra" is, ilyen a BABABILITY, amikor ellenfelünket kiskorúvá varázsoljuk, a FRIENDSHIP, amikor valami apró, de szívbőljövő ajándékkal kedveskedünk neki (autogram, plüssmaci, egy nagy smaci, és így tovább), valamint a FATALITY, amelynek keretében különös kegyetlenséggel követhetünk el kivégzéseket.

A leírásból is kiderülhetett, hogy a folytatás nem sokban különbözik elődjétől. Megtartotta annak jó tulajdonságait, a rosszakat is kinőtte, sőt néhány extrával egész elviselhetővé vált. Akinek az előző rész teszett, biztos ezzel is el tud játszadozni egy jó ideig, akinek pedig nem, az ezzel sem. Logikus, nem?



SHAQ-FU

ENFORCER OF JUSTICE



Azt hiszem, Shaq hibát követett el, amikor aláírta a róla/vele készítendő AMIGA 500-as verekedős játék szerződését. Első ránézésre ugyan nem látszik rajta semmi árulkodó jel, mivel a program grafikája első osztályú, az ellenfelek számával sincs gond, annyian rohannak meg, hogy csak győzzük izommal. A negatívumok csak később mutatják meg magukat.

A játékban harcolhatunk egymás ellen, bajnokságban a többi szörnnyel -(ringből)kieséses rendszerrel -, de a legértelmesebb mégis a történet végigjátszása. Valami démon uralkodik, szörny(ü)eket csinál, leváltják, visszajön, sereget gyűjt, elrabol, Shaq jön, kiszabadít, vége.

A sztorit csak az egyes harcok közötti átvezetőrészekből tudhatjuk meg, állóképekből. Maguk a harcok két győzelemig folynak Shaq és a többiek között. Meg kell hagyni, a figurák mozgása (itt ugyanúgy a harci elemekre, mint a beszólásokra, ruganyos bemelegítésre tessék gondolni), a tűzlabdák, shurikenek, Uzi-sorozatok és egyebek tetszetősen vannak kidolgozva, néhol egyenesen gyönyörűek. Eddig minden rendben. Az ellenfelek számára és változatosságára se lehet panasz, van közöttük cicalány, terminátor, múmia, piros szörny, minden. CSAKHOGY (és itt jönnek a fekete pontok): a játékmenet nem valami jó, csak egy idő után válik valamivel élvezetesebbé. Az utolsó két főellenség kivételével elég volt folyamatosan nyomni a tűzgombot ahhoz, hogy Shaq egyenletes rúgásokkal kiklopfolja ellenfeleit, csak arra kellett vigyáznom, hogy enyém legyen az első találat. A végén csak Beast, nameg gazdája, a múmia tudott újat mutatni, ellenük azért gyorsabban fogynak az újrakezdési lehetőségek, de azért őket sem túl nehéz legyőzni.



Lényegében a Shaq-Fu egy tetszetős karatejáték, tele a megszokott mozgásokkal, titkos special move-okkal, jó hangokkal. A játszhatósága azonban igencsak visszaveti az élvonalból, úgy a középmezőny alacsonyabb régióiba. Megvenni csak a látványért érdemes, vagy akkor, ha a játékos eddig egyetlen verekedős játékban sem tudott győzni, ezért most egy alaposan legyengített ellenfélen próbál elégtételt venni sérelmeiért.



Ezzel az apró képpel és a hozzá tartozó jókívánságokkal szeretnénk megköszönni minden kedves olvasónknak, hogy továbbra is megtisztelnek bennünket figyelmükkel. Külön névre szóló üdvözletünket küldjük Katz Gábornak (Bp.), Pozsgai Józsefnek (Oroszlány), Szentgyörgyi Péternek (Bp.), Szabó Izabellának (Tét), Csernátony Richárdnak (Bp.), Gusz-T-nak (Aszód), Pataki Zoltánnak (Marcali), Bakos Krisztiánnak (Vásárosnamény), Ottmár Károlynak (Bátonyterenye). **PÚÉK!**

ELŐFIZETÉSI AKCIÓNK EREDMÉNYHIRDETÉSE

**Mint minden évben, idén is egy kedves Előfizetőnk gazdagabb lett egy nagyértékű nyereménnyel! A szerkesztőség előtt lezajlott sorsoláson a szerencse *Fülöp Petra, salgótarjáni* olvasónknak kedvezett, aki 1 éves előfizetőként egy SEGA MEGADRIVE és egy általa tetszőlegesen kiválasztott játék boldog tulajdonosa lehet, amint befárad budapesti, győri vagy pécsi boltunkba.
Gratulálunk és kellemes időtöltést kívánunk hozzá!**

Nyertesünket külön levélben is értesítettük, kérjük azt is hozza magával a nyeremény átvételekor.

Természetesen 1995-ben is lesz NYEREMÉNYESŐ!

Aki 1995 június 30-ig legalább fél évre előfizet az újságra, az nemcsak időt, pénzt és fáradságot takarít meg, hanem kis szerencsével egy SEGA SATURN-t is nyerhet a budapesti, győri vagy pécsi 576 KByte Shop választékából. A sorsoláson törzselőfizetőink is részt vesznek.

Megrendelő

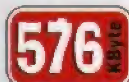
E L Ő F I Z E T É S = B I Z T O N S Á G

Kedvezményes előfizetési díj:

❑	negyed évre:	600,-
❑	fél évre:	1.200,-
❑	egy évre:	2.400,-

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot ___ példányban
Megrendelő neve: ______________________
Címe: ______________________
Irányítószám: ______________________
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:



COMGAME GM
1389 Budapest,
Postafiók 132.

APRÓHIRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rublikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAK:

Magánszemélyeknek: az első 5 sorig 240,– Ft + 25% ÁFA = 300,– Ft minden további sor 100,– Ft + 25% ÁFA = 125,– Ft

Közületeknek: az első 5 sorig 480,– Ft + 25% ÁFA = 600,– Ft minden további sor 200,– Ft + 25% ÁFA = 250,– Ft

GÉPTÍPUS: ❑ PC ❑ C64 ❑ AMIGA ❑ EGYÉB

ROVAT: ❑ CSERE ❑ KERES ❑ KÍNÁL

OPCIÓK: ❑ VASTAG BETŰ (+50% FELÁR) ❑ INVERZ (+50% FELÁR) ❑ KERET (+50% FELÁR)

A P R Ó

AMIGA KÍNÁL

● Eladó CD32-re 4 db játék: Chaos Engine 3.500Ft, Microcosm 6.000Ft, Liberation, Seek and Destroy 2.000Ft/db. Tel.: 226-4793

● **Eladó 1 darab Amiga 500-as, 512 Kbyte-os bővítéssel + 1084S színes monitor, külső drive, a géphez tervezett asztal, valamint kb. 150 darab játék 60.000 Ft-ért. Érdeklődni a 111-0940-es telefonon lehet.**

● Amiga 500 V.1.3 1 MB 1084S monitor, 220 db lemez Handyscanner. Tel.: 277-1327

● Amiga 600 (1 MB, 2.0/1.3) + egér + 2 joy + 50 lemez + újságok, szakkönyvek. Ár: 30.000Ft. Cím: Szabó László 3800 Szikszó, Poprádi út 3. Tel: 46 (396-410)

● Eladó Amiga 500 (1 MB), színes monitor, TV-modulátor, 2 db joystick, 120 db lemez + box, újságok. Irányár: 39.999 Ft. Cím: Bárány Imre 2360 Gyál, Csontos J. u. 23.

● Amiga CD32 anyagi okok miatt sürgősen eladó. Teljesen új, 3 CD lemezzel. Koltai Zalán Tel.: (06)85-350378.

● Amiga500 (1 MB) + TV modulátor 2db joystick + egér 90 db lemezzel és lemeztartóval eladó. Érdeklődni: 1649-805.

● Eladó A500 1 MB, TV modulátor, 2 joy, 50 db lemez, egér. Ár: 30.000 Ft. Vennék A1200-at 45.000 Ft-ig. Cím: Fissi József 2336 Dunavarsány, Deák F. utca 10.

● **Eladó: Amiga 1200 + 171 MB IBM HD + HD-s külső drive + 1085s monitor + joy + 200 lemez. Ár: 120.000 Ft. Csak egyben! Cím: Tab, Óvoda út 42. Borsa Csaba. Tel.: 22/323-029.**

● Amiga CD32 3 hónapos garanciális 2 lemezzel 35ezer Ft-ért eladó. Játékok: Diggers + 2 játék. Cím: Holok Gábor 2440 Százhalombatta, Béke út 23. 1/3.

● A1200 + 4 MB RAM + 120 MB HD + 1942 Multiscan monitor + képdigi + hangdigi + tintasugaras nyomtató + külső floppy + joy + 300 lemez programokkal eladó. Tel.: 201-6579 (este)

● Amiga 600 és 400 db lemez olcsón eladó. Érdeklődni levélben: Kaposvár, Kunffy u. 27. 7400 Garda Margarita

AMIGA CSERE

● CD32 játékot cserélek. Nekem van Liberation, Universe, Microcosm, Impossible Mission 2025, Labyrinth of Time stb. Kéri Mihály 1031 Budapest, Rozgonyi Piroska u. 4/b. Listát leveles választ kérek.

C64 KÍNÁL

● Olcsón eladó: jó állapotban lévő C64/II., 1541/II. floppy, 2 joy, 150 lemez játékokkal (külön-külön is). Tel.: 2950-446. Cím: 1184 Budapest, József köz 2.

● Nagyon jó állapotban lévő C64 + magnó + 2 joy olcsón eladó. Érd.: Bagi Péter 5130 Jászapáti, Sóti u. 4

● Eladó C64 + 1541/II + SP-180 VC nyomtató + 2 joy + 2 cartridge + lemezek. Irányár: 33.000Ft. Kakasi Péter Tel.: 135-7072 (18 órától)

● Eladó: C64 + magnó + 6 kazetta + 2 joy + szakirodalom. Irányár: 12.000Ft, vagy SEGA MD-re cserélném. Bajkai Barna Kaposvár Nádor u. 32. Tel.: 06/82/317-425 (16-19 óráig)

● **C64 + floppy + 2 joystick, 20 lemez játékprogramokkal sürgősen olcsón eladó. Érdeklődni: Újpest, Bródy Imre u. 7. 8/6. Tel: 160-58-23 Kovács Tamás**

● Eladó! C64 + floppy + nyomtató + 3 db joy + 30 db lemez játékokkal + porvédő + cartridge + könyvek. Ár: 28.000 Ft. Érd.: 17 óra után: (56) 341-984 (tel.) Csak egyben!

● Eladók C64-et magnóval, 2 joy-al és több mint 3000 programmal + 1 cartridge kártya. Cím: Krutzler Zoltán 8066 Pusztavám, Frankel L. 10. 22417-398

● C-64-es + 1541-es floppyval, programokkal 15.000 Ft-ért eladó. Érd: Rosos András 8229 Csopak, Hankóczi u. 1. Tel.: (86) 346-441

● Eladó: C64 + floppy + 3 db joystick, 50 db lemez (210 db játék). Érdeklődni: Juhász Péter 2045 Törökbálint, Határ u. 15. Ár: 9000 Ft.

● Eladó C64 + magnó + 2 db joy + játékkazetták (több száz j.program) + tápegység + szakkönyvek + leírások + újságok. Ár: megegyezés szerint. Bp. 1183. Csaba u. 59. Romváry 2918656

● **Eladó új 1541-II. floppy + 1 joystick. Érdeklődni: egész nap: (06)22-366547 Dirischl Zoltán**

● Eladó C64 + 1541 floppy + joystick turbóbeültő + tésep + 60 db lemez + lemeztartó csak együtt 18.000 Ft. Tel: 2711524 Kovács Gábor

● Eladó C64 + magnó + 4 joy + 216 játék. Irányár: 20 ezer. NES + 3 játék és 2 joy irányár: 25.000 Buschmann 7064 Gyönk, Ifjúság ltp. 13. Tel.: 06-74-387-209

● Eladó C64 + floppy + magnó + 1 db Microjoy + sok játék. Irányár: 19.000 Ft vagy cserélek SEGA M.S. tip. gépre + sok játékra. Tel: 06-26-310-175 17-19 óráig

C64 CSERE

● Eladó C64 + floppy + magnó + 1 db Microjoy + sok játék. Irányár: 19.000 Ft vagy cserélek SEGA M.S. tip. gépre + sok játékra. Tel: 06-26-310-175 17-19 óráig

PC KERES

● X-WING kézikönyvet keresek térítés ellenében. Cím: 8230 Balatonfüred, Batsányi u. 12/2. Benyó Mihály

● Keresek 286, vagy 386-ost. (Esetleg alaplaphibásan is.) Írd meg a konfigurációt és az árat! Cím: Kovács Loránt, 1041 Bp. Lebstück Mária 69. 3. 19

● 386 DX-40 2 MB RAM alaplapot keresek. Cím: Hegedűs Tibor, 8100 Várpalota, Mátyás k. u. 18. 2/7

PC KÍNÁL

● Eladó: Sony 031A02 1 x seb. CD-ROM + vez. 10.000 Ft, 2400/9600 Fax/Modem 3.500Ft, eredeti Soundblaster Pro2 Deluxe 7.000Ft. Polgár Endre Tel.: (10-15 óra) 269-2033

● Eladók: F14 Fleet Defender és Dogfight eredeti PC-s repülőszimulátorok. Cím: Szvoboda Zsolt, 2000 Szentendre, György út 12. Tel.: 26/310-143.

● Eladók: Doom 2, FIFA Soccer, Tie Fighter, Terminator 2029 PC játékok külön-külön 3000-ért. Érdeklődni lehet levélben: Karakó Gergely, Gávavencsellő Petőfi út 129. 4471

● 486-os Multimédia PC Sony CD-vel Gravis 16-bites hangkártyával garanciával eladó vagy elcserélhető Amiga 1200 + profi tartozékokra megegyezéssel. Cím: 5600 Békéscsaba, Petőfi 2. 4 em 27. Gácsér Attila Tel: 446-075

● PC CD-k eladók: King's Quest V. (3000), Monkey Island (3000), Destination Mars (4000), Gateway II Homeworld (5000) Érd.: Börzsei Zoltán, Bp., 257-8798

EGYÉB KERES

● SEGA MD játékok elcserélhetők. Aladdin 5.000Ft, Street of Rage 4.000Ft, Alien Storm 3.500Ft. Keresek: SEGA Menacer puskát. Tel.: 06/96/279-282 Polyondi András 9321

● Vennék SNES-t reális áron. Ajánlatokat a következő címre kérem: Kardos Gábor 7400 Kaposvár, Vöröstelek u. 36.

EGYÉB KÍNÁL

● Eladó SNES 1993-as + kazetta - All Stars, Flintstones, stb. Csere lehet SEGA Megadrive II-re + Sonic II., III. Biru Dániel 3630 Putnok, Arany J. út 25.

● Kifogástalan állapotú CD32 fél év garanciával + gyári lemez + 2 játék 40.000Ft-ért eladó. Érdeklődni lehet: 1154-573

● Eladó egy SEGA Megadrive II. 3 játékkal. Érdeklődni: Zakariás József 2500 Esztergom, Juliánus barát u. 23. Tel.: 0633/313-929. Ár megegyezés szerint.

● Eladó egy színes Philips monitor. Ár megegyezés szerint. Eladó Super Nintendóra játék: Mortal Kombat 3.000Ft, Final Fight 3.000Ft. Érdeklődni lehet a 2-50-39-37-es telefonszámon.

● Eladó SNES kártyák: Bubsy, Dino City a 2 egyben 4.500 Ft-ért. The Jungle Book 4.500 Ft-ért. Cím: Szőllás Zoltán 8500 Pápa, Kandó Kálmán u. 37

● Eladó SEGA Megadrive programok: Super Street Fighter 2 (adapterrel) 8.000Ft, NBA JAM 6.000Ft és FIFA Soccer '94 5.200Ft. Tel.: 1-139-570

● SNES-re eladom vagy elcserélem: Gods, Sim City, Tiny Toon, Street Fighter II. stb. Ár: 5.000-6.000Ft. Cím: Kopka Viktor 3300 Eger, Hadnagy út 7

● Eladó MD-re NBA All Star 6.000Ft, vagy elcserélném. Keresem az After Burner II, Super Thunder Blade, LHX Attack Chopper játékot. 5091 Tószeg, Deák F. u. 5/A. Kelemen Sándor

● Eladó egy Game Gear három játékkal + nagyító + hálózati és autó adapter. Ár: 17.000Ft. Érdeklődni: Tel: 2649-148. Oláh Ferenc

● Eladó egy Game Boy tartozékokkal 5000Ft-ért. Kazetták 1500-2000Ft-ig. Cím: Bitter Balázs Bp. 1067 Teréz krt. 1

● Eladó SNES-re: Cliffhanger, All Stars és egy sztereó kábel TV-hez. Érd: Telefonon (06)72-352691 este felé

● SEGA eladó + 2 joy + 6 játék. Cím: 7633 Pécs, Bánki D. u. 5. Csuha Gábor

● Eladó SEGA Game Gear a gyári 4 játékkal + SEGA adapterral. Ár: megegyezés szerint. Marádi Ádám 1033 Budapest, Apát u. 24. Tel: 1-873-128

● Eladó egy Game Boy + adapter + játékok (Tetris, Wario Land, Tiny Toon 2). Ár: 16.000Ft. Érdeklődni lehet: Tánczos Péter, Telefon 62/463-657

● Megadrivera eladó Mortal Kombat 2-10000Ft, Street Fighter 2-7000, Aladdin 7000Ft-ért. Burján Szilárd 56/343-658, 5000 Szolnok, Rózsa Ferenc út 8.

● Alábbi SNES játékaimat eladnám vagy elcserélném: Cybernator, Mario All Stars, Soul Blazer, Gods, Pop'N Twinbee. Cím: Temesvári Szabolcs 1173 Budapest, Borsó u. 46. Tel.: 2-561-357 (16 óra után)

● Eladó egy SEGA MS 2. 6 játékkal 16.000Ft-ért. Érdeklődni lehet: Bp.III. Madzsar J. u. 3. 6/84. vagy Bp.III. Hímző u. 1. 3/12. Gelencsér Zoltán

● Eladó! Egy újszerű állapotban lévő NES + SM3. Ár: 9.000Ft. Game Boy-t beszámítok! Érd: Kiss Sándor 6900 Makó, Eszperantó u. 1. Tel.: 62/411-304 Ugyanitt C64 eladó. Komplett. Ár: 25.000Ft.

● Master System 2 két irányítóval, kazettákkal eladó vagy Megadrive játékokra cserélhető. Cím: Katona Pál 2651 Rétság, Rákóczi út 47. Tel.: 35/350-785

● Eladó NES 2000 + 2 joystick + Duck Tales játék + 20 beépített játék + fénypisztoly! Ár megállapodás szerint! Cím: Lóska Gergely 1039 Bp., Vízorgona u. 9. 9/88.

● Eladó Game Boy + Wario Land mindössze 10.000Ft. Továbbá Tiny Toon2, Mario Land 2. db/3000Ft. Cím: Tóth Gergely 2509 Esztergom-Kertváros, Wesselényi u. 20/b

Eladó egy új Super Nintendo + 1 joypad + 1 Universal adapter + 2 super játék: Stunt Race FX és Street Fighter 2 Turbo. Érd: Bartha Balázs 0627315540

● 1541-PC adatátviteli kábel (Commodore 64 emulátorhoz) 3.200Ft-ért megrendelhető. Tel.: (06-1)1351-289 (16-20 óra között) Minden jog fenntartva!

EGYÉB CSERE

● Elcserélném SEGA MD 2 joy egy 6 gombos + 8 db játék (Mortal II., Street F. II., Jungle S.) Amiga500-ra vagy eladnám. Ár: 35.000Ft számolj utána. Cím: Fülöp Attila 3552 Muhi, Kossuth út 10

● Mega Games I. (3 játék) Megadrive kazettámat Flashback-re cserélném. Cím: Haska Zoltán 6723 Szeged, Murányi u. 24/a.

● Cserélek 3 db Game Boy kazettát. Keresek: Hupikék Törpök, Duck Tales 2, Aladdin, Max és más. Érd: Katz Gábor 1015 Bp., Donáti u. 4.

● Terminator 2 SEGA Megadrivera és Super Mario Land Game Boy-ra eladó. Csere is érdekel. Tel: 185-7660

● SEGA MD játékok elcserélhetők. Aladdin 5.000Ft, Street of Rage 4.000Ft, Alien Storm 3.500Ft. Keresek: SEGA Menacer puskát. Tel.: 06/96/279-282 Polyondi András 9321

● Szarvkormányos Mountain Bike-omat SEGA MD 2-re cserélném vagy eladnám. Tel.: 292-36-75



A hónap dumája

Érdekes, de mostanában, hogy a számítógépek teljesítménye percenként hatványozódik, senki sem gondol azokra a komputerekre, amelyek egy-két hónapja vagy éve voltak divatban. Az emberek sorra veszik a 486-osokat, tripla sebességű CD-ROM-okat, monitorokat, és csak mikor hazacígölik a legmodernebb konfigurációkat, akkor veszik észre, hogy hiszen be se tudnak menni a saját lakásukba, mert a régi gépek romjai eltorlaszolják az ajtót. Ilyenkor aztán jön a módszeres takarítás, ami abból áll, hogy a legkülönfélébb újságokba hirdetéseket adnak fel, melyben "szinte új (valójában tízéves) számítógépeket" kínálnak húszezerért. Persze nincs az a bolond, aki megvenné őket, hacsak nem régiségkereskedő vagy észeres az illető.

Ilyenkor a következő lépcsőfok a rokonok meglátogatása, ahol emberünk álszent pofával próbál megszabadulni attól az elavult roncstól. Persze azt hiszi, hogy azok a családok, ahol kiskorú gyermek található, kapva kapnak majd a lehetőségen, és befogadják a masinát. A csalódás akkor éri, amikor a csemete már ki sem jön köszönteni az ajtóba a rég nem látott rokont, a szülei pedig sajnálkozó hangon, de valójában kárörvendve közlik, hogy Pistike épp a vadonatúj gépével játszik, amelyet egyébként akciósan cseréltek be régi gépükre, ezzel megtakarítva harmincezer forintot, tehát így a legmodernebb technikai megolgásokat felvonultató komputer alig ötvenezerrel volt olcsóbb, mint amennyiért hősünk vette.

Ilyenkor nem marad más hátra, mint a visszavonulás és a fejeek azon történő törése, hogy mégis mire lehetne felhasználni az immár eladhatatlan masinát. Az első megoldások még maguktól értetődőek: a lerázhatatlan roncstömeg már úgyis csak holt tömeg, miért ne lehetne hát ezen a téren felhasználni? A kisebb alkatrészekből papírnehezék vagy ajtókitámasztó lesz, a fődarabokat pedig vitorlásokba lehet beszerelni tőkesúlynak (itt válik előnnyé a régi gépek egyik legnagyobb hátránya, az, hogy dögnehezek). Nincs hajó a családban? Sebaj, autó azért csak akad! Az áramvonalas profilkialakítású számítógép nagyszerűen alkalmazható spoilerként, akár elöl a lökhárító alá, akár a hátsó csomagtartóra csavarozva. Egyik nagy előnye a hagyományos légterelőkkel szemben az, hogy valódi feladatát (a figyelemfelkeltést) kétszeresen is ellátja, mivel a billentyűk között süvítő menetszél sípoló hangja mágnesként vonzza a járókelők figyelmét. Vége a 600 SEL-ben feszítő vállalkozók egyeduralmának, végre minket is észrevesz valaki! Esetleg nincs autó a családban? Erre is van megoldás. Ilyenkor a billentyűkből egy kis kézügyességgel elsőosztályú babzsák vagy rumbatök készíthető, mely erőteljes zizegésével nagyobb hatásfokú, mint az eredeti. Entellektüell olvasóknak a Scrabble című betűkirakós elkészítése ajánlott. Az üresen maradt tokot se dobjuk el, mert virágfölddel megtömve új otthont adhat zsenge muskátlijainknak. Más megoldást keres? Kérem! A gépen világító kis lámpa nagyszerűen beépíthető Lego-autókba szirénaként; ez a megolgás egyébként a gyermek kreativitását is fejleszti, hiszen azt is ki kell találnia, hogy a tütübe hogyan integrálja bele a félméteres gépmonstrumot. Ez a megoldás Amiga-tulajdonosoknak különösen ajánlott, mivel ott két lámpa is található. Elég egy lemezt betenni, és már villog is az egyik, sőt ha szerencsénk van és a "Guru meditation" néven közismert vírus is lesz szíves megjelenni, akkor a másik is.

Mint látható, elkeseredésre semmi ok. Elhasznált, kiselejtezett számítógépeinktől egyenesen vétek megszabadulni, hiszen egy kis fantáziával és kézügyességgel csuda hasznos dolgokat varázsolhatunk belőlük. Esetleges szabadidőnkben pedig nem árt jelenleg használt gépünk újrahasznosításán törnünk a fejünket, hiszen fél évnél kevesebb sem kell, és ez sem lesz más, mint púp a hátunkon.

Ancy



Igazán nem akarok kukacoskodni, de egy véresen komoly jelenségre szeretném felhívni mindenki figyelmét. Itt van például a Team 17 példája (de említhetném a Pinball sorozatot a 21st Century Entertainmenttől, vagy a Cannon Fodder 1-2-t a Virgintől is). Naszóval a T17 kiadta anno az Alien Breedet, majd egy évre rá az AB2-t, majd most bejelenti, hogy a King of Thieves is hamarosan kikerül a polcokra. Aki egy kicsit is ért a játékszerkesztéshez (azaz nem vak), az láthatja, hogy mind a három produktum ugyanarra a sémára épül, sőt megkockáztatom, hogy ugyanazzal az editorral készült, csak a nyálas dögök helyett páncélruhás őrök slattyognak benne és a főszereplő nem lézerpisztollyal kaszabolja a jónépet, hanem spanyol pengével. Lassan oda jutunk, hogy a T17 kiadja a saját játékkészítőjét mondjuk Create Your Own Breed Construction Kit címmel (copyright by Zolee), és abból is bezsebel egy halom pénzt. Nem azt akarom mondani ezzel, hogy az így készült játékok rosszak vagy értéktelenek, hiszen külön-külön mindegyik megállja a helyét, de egymás mellé helyezve az az érzése az embernek, hogy palira vették, amikor mind a hármat nyálcsorgatva megvette (á 3999,- Ft * 3 = 11.997,- Ft). És tudjátok mi a legszörnyűbb az egészben? Hogy a programkiadó helyében én is ezt csinálnám, ha lenne egy jólmenő játékom és a vásárlókat is megérteném, mert a Police Academy 53-ra is bemennek az emberek, pedig tudják, hogy halálra fogják unni magukat rajta...



A repülőgépek katonai alkalmazásának kezdetét, az I. világháború második évére vezethetjük vissza. A háború kezdeti szakaszában - mivel még nem volt fegyverzetük - a fellegek katonái csak felderítő feladatokat láttak el.

AMI A TÖRTÉNELEMKÖNYVEKBŐL KIMARADT...

Valószínűleg a franciákat bosszanthatta leginkább a felettük sértetlenül körözgető gépek látványa, mert 1915-ben géppuskákkal kezdték el felszerelni saját gépeiket, és ezekkel próbálták elűzni a csigatenyészet csendjét zavaró lármás betolakodókat. A válasz nem sokáig váratott magára (a rossz példa mindig ragadós), és fokozatosan a többi hadviselő állam is, felfegyverezte repülőgépeit. A kezdeti, párbajszerű puffogtatások később elvadultak és tömegesen végrehajtott, tudatos elképzeléseken alapuló légiharcokká nőtték ki magukat. Jellemző a légierő fejlődésének gyorsaságára, hogy 1918-ban már voltak olyan napok, amikor 60 (!) gép semmisült meg légiharcban.

A repülők tagozódása feladatuktól függően, már az első világháborúban megindult 1917-től élesen elkülönültek a vadászok, a felderítők, és bombázók. Az első világháborús gépek korlátolt technikai lehetőségeik miatt, még nagyon kezdetleges harceljárásokat alkalmaztak. A légiharcokat kizárólag nappal vívták, közvetlen látás és célzás alapján minden földi rávezetés vagy irányítás nélkül. A repülőgépmotorok teljesítménye 1914-ben még nem haladta meg 60-80 lóerőt, ám 1918-ra ez a szám 260-300 lóerőre emelkedett. A motorteljesítmények növekedése lehetővé tette a sebesség növekedését, minek következtében a motorok fejlesztésével párhuzamosan szükségessé vált a "karosszéria"-elemek, a sárkányszerkezet légellenállásának csökkentése, valamint a szerkezeti elemek szilárdságának növelése is. A kétfedelű gépeket ibár 1916 novemberétől rövid időre a háromfedelűek (Dreidecker) monoplánokkal váltották fel. A háború végére a bombázók elérték a 130, a felderítők a 180, a vadászok pedig a 220 km/óra sebességet. A hatósugár a vadászoknál 150, a felderítőknél 400, a bombázóknál 500 km-re nőtt.

A légicsaták komolyságát a fiatalabb olvasók számára is szemléletesebbé teszi talán a következő néhány adat: az első világháború a német légierő 6300 katonájának került az életébe, míg a Royal Air Force 6166, a francia 5500, az osztrák-magyar légierő pedig 360 hősét siratta.

A légierő az első világháborúban még "gyermekkorát" élte, nem tudott jelentős befolyást gyakorolni annak menetére. Számszerű, és minőségi lehetőségeinek megfelelően, még képtelen volt a merev arcvonalakat "megmozgatni". Harci tevékenysége még nem terjedt a frontvonalakon túl 50-100 km-nél messzebbre, bár például London kisebb bombatámadása már ekkor előrevetítette a szomorú jövőt.

Ez a mögékerülés az ellenfél végzetét jelenti.

DAWN





ÉS AMIRŐL A JÁTÉK SEGÍTSÉGÉVEL SZEREZHETTEK TUDOMÁST...

Akik szívesen olvasták ezt a rövid kis történelmi áttekintést, azoknak van egy nagyszerű hírem: a lecke tovább folytatódik, további ismeretekre tehetnek szert. A program betöltésével ugyanis gyakorlatilag egy csodálatos történelemkönyvet kapunk a kezünkbe, melyet lapozgatva, és elolvasva, megismerkedhetünk az I. világháború egy-egy - a légierő szempontjából - kiemelkedő eseményével.

Hogy mitől csodálatos a könyv? Attól, hogy a szöveghez mellékelt képek időnként megelevenednek, és a szöveg tartalma filmként pereg le előttünk. Attól, hogy amennyiben kedvet kapunk hozzá, kiválaszthatjuk, hogy melyik nemzet oldalán (esetleg előbb az egyik, aztán a másik) akarunk bekapcsolódni a történelmi eseményekbe. (Mindenkinek ajánlom figyelmébe a "kétoldali" bekapcsolódás előnyeit! Az érettebb elmékben igen gyorsan megfogalmazódik, mekkora baromság is a háború!)

Innentől már mintegy időgépen száguldunk vissza a múltba, és a saját bőrünkön érezve a menetszelet, vonhatjuk le a fentihez hasonló következtetéseket, és tanulságokat. (Ugye hiába mesélik a városi kisfiúnak, hogy milyen is az a disznótor, ha még hurka evés előtt soha nem hallotta sivalkodni az életéért hadakozó disznót, poénkodni a pálinkától vérszomjas böllért, és nem szagolta a párolgó meleg vér, vagy a mosatlan disznóból gyomorfacsaró szagát...?! Mert itt szokott igazán eldőlni, később kiből lesz a meggyőződéses vegetáriánus!)

A SZIMULÁTOR MEMÓRIAIGÉNYEIRŐL

Akik az OVERLORD-ot ismerik, a mellékelt képekből azonnal fel fogják fedezni a rokoni kapcsolatot. A sok hasonlatosság ellenére két, - teljesen különválasztható -, önálló programról van azonban szó: a Dawn Patrolban történtek alapos változtatások. A program installálásakor megint akadtak problémáim a memóriával, a 3 megányi EMS kierőszakolásától felállt a hátamon a szőr, lefettyedtek füleim, hangulati állapotomban rohamos változások figyelmeztettek a gyors összeomlás, a hirtelen halál veszélyére, ezért az SVGA felbontást bojkottálni voltam kénytelen! Majd ha simán futnak a jó pár ezer forintért megvásárolt programok, (hogy társadalmi munkában népszerűsíteni a "software-törvény"-t, és csak akkor) fog érdekelni, ho-



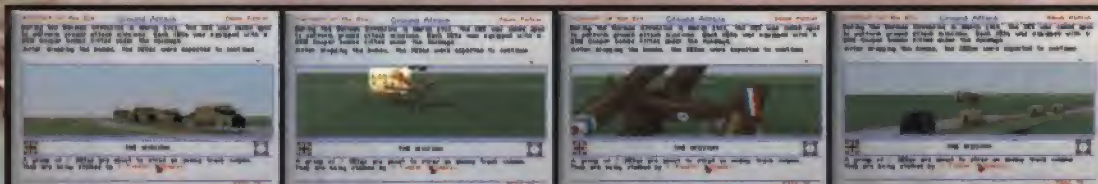
seknek egyszerűen NINCS VÉGÜK! Hiába szedtem le az összes muslincát az égről, hiába füstöltem ki az összes patkánylyukat, hiába vittem haza a HOME BASE-re a gépet, NEM TÖRTÉNIK SEMMI! Végül nyomtam az F10-et, majd az END MISSION-t, mintha csak rám jött volna valami sürgős elintézni való, és akkor végre megkérdezte, hogy elégedett vagyok-e magammal, vagy sem, mert akkor írtam a könyvbe egy lapot, vagy pedig az egészet kezdhetem elölről. Nincs score-tábla, nincs előléptetés, de még csak egy jó kocsmai iszogatás se a bajtársakkal. Ezek után hiába is voltam elégedett esetleg a teljesítményemmel,



PATROL

gyamm nez ki az a bizonyos SVGA felbontás (egyébként is azt mondják, hogy kegyetlenül szaggat, Pentiumot pedig még a Dawn Patrol kedvéért sem vesz a nagy fater)! teleírni! A lapok feltöltése a következőképpen történik: kiválasztjuk valamelyik (adott) első világháborús pilótát, majd a vele megtörtént egykori csatát le-

a programmal szemben mindenféleképpen maradnak bizonyos fenntartásaim. Pedig a repülések csodálatosak: számomra az eddigi legszebb a környezet, a ma-



A történelemkönyv lapjai így mutatják be az eseményeket.

DE KEZDJÜNK VÉGRE LAPOZGATNI A KÖNYVBEN!

Az első oldal a tartalomjegyzék:

A második oldal: (Az első légi háború:)

Biztosan nem értik az 576 olvasói, mi történt velem, hogy tartalomjegyzékek leírására pazarlom a drága helyet, de a könyv felépítése miatt, illetve a hosszas magyarázgatások helyett helyén valónak tartottam ezt a kis luxust. A fenti jegyzékből ugyanis kiderül, a 10-70 oldalig az első világháború ÁSZ-aival ismerkedhetünk (köthetünk beléjük, vagy léphetünk a helyükbe), a 71-93 oldalon a különböző géptípusokba pattanva elemezgethetjük a helyzetet, de a 94. oldaltól ér bennünket egy nagy-nagy meglepetés, mert innentől üresek a lapok, azokat nekünk kell megtölteni,

játszva, a küldetés végén eldönthetjük, hogy a könyvbe kerüljön-e a lap, vagy pedig inkább megpróbáljuk újra. Nagyon újszerű ez a megoldás, az alapötlet mondhatni REMEK, de van egy kis hiba! A küldeté-

576 KByte ÉRTÉKELŐ

DAWN PATROL — KIADJA: EMPIRE

grafika	9/10
hang/zene	8/10
kezelhetőség	9/10
kihívás	4/10

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **87%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 20MB VIDEO: SVGA CPU: 386+
CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

gasból szemlélt táj gyönyörű. A repülőgépek csaknem tökéletesek. Végre nem arra kell egyfolytában figyelnem, hogy a gyenge motorral egyáltalán a levegőben tudjak maradni, (mint az eddigi 1. világháborús szimulátoroknál) hanem nagyokat fordulózhatok, és nagy élvezettel szórhatom a sót a másik farkára. A repülőgépek nem egyszerűen felrobbannak a levegőben, hanem darabjaikra esnek szét! (Erre sem nagyon volt még eddig példa!) Van úgy, hogy csak az egyik félszárny szakad le, és dugózva hullik utána a gép, de az is előfordult ütközés után, hogy a törzs első fele füstölt lefelé a pilótával, a többi kacat pedig szétszóródva falevelezett utánuk. A gépek a csúcssebesség fölötti értéken megadják magukat, és szintén darabjaikra hullanak, de ez így a természetes, tehát kimondottan élvezetes...

Számomra - első nekifutásra - a 74. oldal volt a legizgalmasabb, mert ahogy ez remélhetőleg majd a mellékelt képekből is kiderül, az SE5A-val remek rácsapásokat lehetett végezni a gépkocsi oszlopra, ill. a felhúzásból a Fokker Triplanok is azonnal támadhatóak voltak, a heves légvédelmi tűz kerülgetéséről pedig már nem is beszélve...

Ellentmondásoktól tehát nem mentes a Dawn Patrol. Nagyon nagy kár, hogy olyan, mintha nem fejezték volna be, mert még így is a legjobb első világháborús repülőgép szimulátornak tartom! Képzelje el az olvasó, hogy miket írnék most róla, ha még maximálisan elégedett is lettem volna vele...

(— SzJVC. —)

"1. HÓNAP - A KEZDETEK

Alig néhány napja érkeztem meg XYZ faluba, melyet Lothar tábornok parancsa szerint meg kell óvnom az orkoktól. A "főtérre" érkezve mindenesetre rögtön egyértelművé vált számomra, hogy a rám váró feladat igen nehéz, ha nem egyenesen megoldhatatlan. Mindenfelé kis paraszti házak, lerobbant fészerek, görbe hátú öszvérek álldogáltak. A városháza se nyújtott túl bizalomgerjesztő látványt, főleg a gyengén kiképzett és felszerelt őrség keltett bennem kellemetlen gondolatokat.

A polgármester (akire jobban illik a gazdamester megnevezés) rögtön azzal fogadott, hogy ő a békés megoldások híve, s nem kívánja városát (méghogy városi) erődde változtatni. Őrület, méghogy tárgyalni az orkokkal! Ennél nagyobb ostobaságot is csak ritkán hall az ember. Amióta csak előbukkantak elátkozott földalatti üregeikből, éltek, raboltak és hódítottak, emberek ezreit pusztítva el.

Hát ez elég egyesélyes küzdelem volt...

A farkas-lovasok épp néhány skorpiónkat tapossák szét...

Nem mintha mi, emberek hagytuk volna magunkat, hisz számtalan fészküket füstöltük már ki, s számtalan hatalmas csatát vívtunk velük. Véres és elkeseredett háború ez, amiben nincs kegyelem és emberség. A túlélésért harcolunk, mégha ezt egyes korlátolt fajankók nem is értik meg. Ezt a hájas bolondot mindenestre gyorsan rendbe tettem, remélem az orkokkal se lesz több gondom.

Első utasításom egy **barakk** felépítése volt, a későbbiekben majd itt képzem ki az újonnan besorozott **katonákat**. A **parasztokat** mindenesetre elküldtem egy közeli erdőbe fát vágni, míg néhány szakasznyi katona a környéket derítette fel. Nem kis örömömre hős felderítőim több használható **arany-bányát** is találtak, ahova rögtön el is küldtem az addig fát vágó parasztjaim nagy részét **bányász-nak**. Ettől mondjuk nem nagyon lelkesedtek, hiába ecsetelte nekik elöljárójuk a bányászélet szépségeit.

2. HÓNAP - AZ ELSŐ ÖSSZECSAPÁSOK

Sajnos kezd forró lenni a lábunk alatt a talaj, az orkok ugyanis felfedezték a falunkat. Az első támadást viszonylag olcsón megúsztuk, mindössze két szakasznyi gyalogos esett el. A barakkban sorra képezzük ki a katonákat, bár a fegyverek és vértek beszerzése rengeteg aranyba kerül. A bányákba mindenesetre sorra küldöm a parasztokat, mégha ez igazán csak hosszú távon térül is meg. Időközben félig már fel is épült az új **fűrésztelep**, ahol reményeim szerint majd íjakat tudok készíttetni. Az **íjászok** minden védekező jellegű harcban remekül beválnak, főleg ha néhány gyalogos is védi őket.

3. HÓNAP - HARC A TÚLÉLÉSÉRT

Végre-valahára beindult a fűrészüzem, immáron átálltam az íjászok kiképzésére. Az orkok viszont már-már egyfolytában özönlenek, úgyhogy ki is küldtem néhány katonát a bányák védelmére. Biztos, ami biztos... A legfontosabb most egy **istálló** felhúzása, hisz e nélkül aligha tudok **lovagokat** kiképezni. A lovagok pedig minden drágaságuk ellenére félelmetes ütőerőt képviselnek, eme véres időkben igen nagy szükségüket érzem.

Érzésem szerint nem árt meg egy kis buzdítás se a népnek. Ezen okból döntöttem úgy, hogy felhúzatok egy **templomot** (meg aztán a **papok** gyógyító tudománya jól jön majd a harcban). Ezek az átkozott orkok egyre komolyabb erőket küldenek, s immár a bányákat is támadják. Rossz hír, hogy felbukkantak az első **farkas-lovasok** is, szóval mindent összevetve nem túl kedvező a helyzet. A parasztok lassan már csak katonák védelmében mernek kimerészkedni a faluból, úgyhogy kénytelen voltam felhagyni a különböző felderítő utakkal (amúgy is nagyok voltak a veszteségeink).

Így néz ki egy fejlettebb város (na jó, falu).

4. HÓNAP - A FORDULÓPONT

Végre-valahára elkészült a templom, immáron a mágia sem hiányzik egyre növekvő arzenálomból. Rögtön utasítottam is a papokat, hogy kísérletezzenek ki néhány új varázslatot. A főpap szerint ez nem lesz egy olcsó mulatság, de hosszú távon bizonyára megtérül a befektetés.

Na, itt törjetek át, nyavalyás orkok!



WARCRAFT =

A falu elleni ork támadásokat mostanáig már rutinból verem vissza, hála a **katapultnak** és a lovagoknak. A lehető legtökéletesebb taktika az orkok ellen, ha felállok egy háromsoros védővonallal. Elöl állnak a lovagok és gyalogosok, mögöttük az íjászok, leghátul pedig a katapult. Nincs ami áttörne ezen a falon.

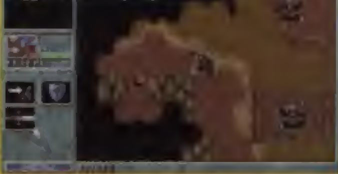
Ez a hónap amúgy a fejlesztések jegyében telt el, hisz új (és reméhetőleg jobb) íjakat, vérteket és kardokat készítettem. Végre a **kovácsműhelynek**

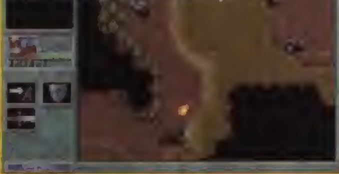
is látom hasznát... Az istállóból még hozattam néhány új lovat a lovagoknak , így már igazán pusztító tud lenni egy-egy rohamuk.

Végezetül még parancsba adtam egy **varázslótorony** építését is. Jómagam ugyan kissé berzenkedek a mágusok gonosz pratikáitól, de a mostani helyzetben nem lehetünk válogatósak.

5. HÓNAP - A MÁGIA HAJNALA

A főpap igen kedvező hírekkel keresett meg: összesen három új varázslatot tudtak kifejleszteni. Az egyik a várva várt **gyógyító-mágia**, ami nagyobb harcok közepette igen fontos lehet. A **fürkésző-varázzsal**, ha jól értettem a pap körülményes magyarázatait, a távolba nézhetünk, így földeríthetjük például az ork várost. A **láthatatlanság varázslattal** szemben viszont határozott fenntartásaim vannak, hisz hiába is válik láthatatlanná az egyik csapatom, ilyenkor nem tud támadni, legfeljebb felderítésre alkalmas. Rögtön be is "soroztam" pár pa-


Földalatti csendélet favágó paraszttal, lovaggal és takonyfolyammal.


Egy pontos lövés a katapultból és a farkaslovas már nem kever több bajt.

nekromanták, sötét-mágusok mellett már holmi **óriás-skorpiók** is feltűnedeznek. Szerencsére elég rosszul harcolnak, így aztán a kezdeti pánik elülte után könnyedén végeztünk velük.

6. HÓNAP - EGY KIS PIHENŐ

Lassan kezdünk kifogyni az élelemből, hisz már számtalan katonánk harcol s a parasztok is egyre sza-

8. HÓNAP - A VÉGSŐ ÜTKÖZET

Elérkezett a nagy nap. Most már nincs meghátrálás, nincs visszaút: felkészültünk a végső ütközetre. A számtalan gyalogos, íjász és lovag mellett ott magasodtak a katapultok, s velünk tartott a főpap is legjobb tanítványai-





DUNE2-ATREIDESEK-HARKONNENEK+ORKOK

pót és kiküldtem a frontra. Senki se lazsáljon, ha veszélyben a haza...

A varázslótorony felépült, rögtön meg is jelent nálam valami irigy vöröskőpenyes és pénzt követelt a kísérleteihez. Épp jó kedvemben voltam, így adtam neki egy komolyabb összeget, hátha jut vele valamire. Sajnos az orkok megkettőzött erővel támadnak, a **farkaslovasok, gyalogosok, lándzsások,**


Kisebb belviszály az emberek között.


Kommandóakció a bánya mélyén.

porodnak. Nincs más megoldás: új tanyákat kell építeni. Ebben a hónapban a találmányfejlesztésen kívül mást nem igen csináltam, legfeljebb elégedetten szemléltem egyre növekvő kis birodalmamat. Ezekről az átkozott **zöldbőrűekről** viszont egyre többet elmélkedek: kik ők, honnan jönnek, miért harcolnak ellenünk ily bőszen? Egy biztos: harcban nem erősebbek az embereknél, mágiájuk viszont sötét és veszedelmes. Nekromanták élőholtakká változtatják az elesetteket, míg mágusaik különösen jártasak a megidéző varázslatokban.

Jut is eszembe, a mágusunk felkeresett minap, hogy szükség esetén hatalmas skorpiókat tudna megidézni az orkok ellen. Eleinte hevesen tiltakoztam az efféle boszorkányság ellen, de végül beláttam, hogy egy ilyen remek fegyvert nem hagyhatok veszni az előítéleteim miatt. A mágus még magyarázott valami **tűzvihart eredményező varázslatról** is, ami különösen jó lehet nagyobb ork seregek megritkítására. Hmmm, hiszem ha látom...

7. HÓNAP - VÉGKIFEJLET

A parasztok elöljárója egy roppant kellemetlen hírrel keresett fel: kimerülőben vannak a bányáink. Villámgyorsan el kell döntenünk a háborút, különben óhatatlanul alulmaradunk a küzdelemben. A várban fejvesztett sietséggel képezzük ki a lovagokat, míg az **ácsok** egyre másra szerelik össze a katapultokat. A papok szerint az ork falut hatalmas erők védik, így a frontális támadás végzetes baklövés lenne. Majd apránként fogunk az orkokkal leszámolni, nem pedig egyetlen gigászi csatában.

val. Még a mágus is ott lovagolt mellettem, s messze a sereg előtt rohantak szörnyhordái. Most döntésre viszik ezt a hosszú hónapok óta dúló harcot. Győzelem vagy halál!"

Sir T.J., a korona védelmezője

576 KByte ÉRTÉKELŐ

WARCRAFT — KIADJA: INTERPLAY

grafika	8/10
hang/zene	8/10
kezelhetőség	9/10
kihívás	8/10

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **89%**

C64 LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 20MB VIDEO: VGA CPU: 386 CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

Lehet, hogy idén még Gretzky is csak ezzel játszik.

NHL Hockey 95

JÓ ESTÉT, JÓ SZURKOLÁST!

Még egyáltalán nem biztos, hogy az NHL-ben ebben az évben is lesz bajnokság. A munkáltatók és a játékosok pénzügyi kérdéseken vitatkoznak, az október elejére tervezett rajt pedig már több, mint egy hónapot csúszott. A játékosok mindenféle műsorokban lépnek fel, a csalódott közönséggel pedig úgy tűnik, csak az



Ilyen, és ehhez hasonló bejátszások színesítik a játékot.

Electronic Arts foglalkozik. A cég ugyanis hihetetlen gyorsasággal megjelentette fantasztikus játékának 95-ös változatát.

A JÁTÉKBAN A LEGSZEMBETŰNŐBB VÁLTOZÁST A GRAFIKA HOZTA

Az eddig is látványos rajzokat most SVGA felbontásban csodálhatjuk, s ez persze még több helyet, önálló CD-t követel magának. Az atmoszférikus hanghatások és a kezelés egyszerűsége véleményem szerint maradt a régi, a koronggal viszont néhány új trükköt is be tudunk mutatni: a Drop Pass segítségével például helyben hagyjuk a korongot, s így csaljuk el a védőt mögöttünk érkező csapattársunk elől. A kapus



Bivalyerejű ütést küldött kapura a 89-es játékos.

becsapásában nagy segítségünkre lehet a lövőcsel, védekezésnél pedig látványos megoldás a korong elé vetődés. Természetesen ketten is játszhatunk, egymás ellen vagy akár egy csapatban is. S mindehhez körítésként még néhány érdekesség: a játékosok és csapatok erősségét a 93/94-es bajnokság statisztikái alapján állították be. Ha pedig ezek a játékosok sem felelnek meg igényeinknek, újakat tervezhetünk, melyeknek tulajdonságait magunk állíthatjuk be egy keretpontszám felhasználásával. Szintén új, hogy a többi játékos csapatából vásárolhatunk is embereket.

A mérkőzések hossza: 5, 10 vagy 20 perc. Az alapszakaszban döntetlen esetén hirtelen halál következik. Ha ebben 10 percig nincs gól, akkor a meccs végeredménye döntetlen. Playoffban viszont a hirtelen halál addig tart, amíg valamelyik csapat gólt nem üt. A bíró elvileg minden szabálytalanságot észrevesz, van kiállítás és büntető is. Ha ez nem tetszik, kikapcsolhatjuk a leseket, sőt akár az összes szabálytalanságot is.

Irányítás

Bull:

Az 1. gomb passzol.

Támadás:

Passz: Először nyomjuk meg az 1. tűzgombot, majd a joy mozdításakor passzol emberünk a karral kijelölt irányba. Ha a joy középen áll, menetirányba passzol.

Lövés: A csuklóból lövéshez nyomjuk le rövid időre a 2. gombot, s közben a karral állíthatjuk az irányt. Ez pontos, de gyenge lövést eredményez. A tűzgomb hosszabb lenyomásával erősebb és pontatlanabb lesz lövésünk.

Kapáslövés: A passz után a 2. gombot röviden megnyomva a korongot kapó játékossal azonnal lőhetünk.

Drop Passz: A kart toljuk a mozgással ellentétes irányba, majd nyomjuk le az 1. gombot

Lövőcsel: Tartsuk lenyomva a 2. gombot, majd mielőtt lőne játékosunk, nyomjuk le az 1. gombot.

Sorcsere: Tartsuk lenyomva mindkét gombot, s a következő sor jön a pályára.

Védekezés:

Ember váltás: Az 1. tűzgombra a koronghoz legközelebbi játékos irányítását vesszük át.

Szerelés: 1. tűzgomb.

Gyorsítás: 2. tűzgomb. Ilyenkor bár gyorsabb lesz emberünk, de könnyen elkorcsolyázik a korong mellett.

Akasztás, bodicsek: Mindkét gomb egyszerre.

Bevetődés: Amikor ellenfelünk kapura lő, nyomjuk le mindkét gombot egyszerre.

Egyéb lehetőségek:

Sorcsere: Amikor áll a játék, a hazai csapat az F1-F4, a vendég pedig az F5-F8 gombokkal cserélhet sort.

Kapus le: Ha ellenfelünknél kiállítás következik, lehívhatjuk a pályáról a kapust. Hazai csapatnál ezt az F9-cel, vendégnél az F10-zel intézhetjük el.

Visszajátszás: Az R billentyű lenyomására egy videomagnó kezelőgombjai jelennek meg, mellyel az utolsó pillanatokat kockázhatjuk ki.

A játékosainkat irányíthatjuk egérrel is. Ekkor a bal és jobb gomb helyettesíti a két tűzgombot, az egér tologatása pedig az irányokat. Ez persze kényelmetlen, hiszen egy íróasztal is meglehetősen kicsi hozzá. Billentyűzeten a numerikus gombok jelentik az irányokat, az ALT és szóköz pedig a két tűz.

A játék az elődhöz hasonlóan nagyon nehéz. Az első meccsemen a Keleti Válogatottal úgy kikaptam egy



Ebben az időpontban még minden lehetséges.

középcsapattól, hogy még gólt sem sikerült ütnöm. Az biztos, hogy a két gomb megfelelő használatához figyelem és kitűnő reflexek szükségesek. Némi kínlódás után azonban már fantasztikus élményben lesz részünk.

Lapzártakor érkezett a hír:

Eastern All Stars - Anaheim 3 - 3

576 KByte ÉRTÉKELŐ

NHL HOCKEY '95 — KIADJA: ELECTRONIC ARTS

grafika	■■■■■■■■□□
hang/zene	■■■■■■■■□□
kezelhetőség	■■■■■■■■□□
kihívás	■■■■■■■■□□

PITE — KORREKT — REMÉNY

ÖSSZHATÁS **82%**

C64:	LEMEZ		KAZETTA
AMIGA:	500	1200	CD32

PC: RAM: 4MB HD: 10MB VIDEO: SVGA CPU: 386 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

Konichiva! A MANGA elég keményen zárta az 1994-es évet és ugyanilyen keményen kezdte a 95-öst, hiszen három új Cyberpunk-horror sorozatot jelentetett meg párhuzamosan. Mindhárom sorozat 3 epizódból áll, az első két rész már mindegyikből kijött, a harmadik februárban esedékes. Én kezdésnek a GENOCYBER történet első két epizódját választottam, a másik, AD POLICE című sorozat a jövő hónapra marad. Ezt követi majd a CYBER CITY OEDO 3 "felvonásának" az ismertetése.

Különös laboratórium. Egy ember, akinek világmegváltó tervei vannak. Egy ősi energia, amit CHI-nek hívnak. Egy robbanás. És ez nem a klasszikus Frankeinstein! Dr. Morgan hosszú, titkos kutatások után bejelenti, hogy képessé vált az eddig kézbentarthatatlan és felfoghatatlan misztikus energia, a CHI kontrollálására. Egy olyan gépet épített, amely ezzel működik - a neve MANDALA. Ennek a gépnek a segítségével a doki olyan életformát tud létrehozni, amelynek elképzelhetetlen lehetőségei vannak - ennyit tudunk meg a film elején bejátszott video-felvételből, ami után a történet jónéhány évet ugrik előre az időben. A főszereplőnk egy különös néma kislány, ELANIE, aki láthatóan rendelkezik valamilyen furcsa energiával. A levegőben hámozza a narancsot és így lövi kis barátja, Rat szájába. A történet akkor vet cigánykereket, amikor megindul a véres hajsza ELANIE után és kiderül, hogy ki is ő valójában. Innentől kezdve úgy hullanak a fejek, mit a kalász aratáskor és annyi a vér, hogy a DOOM hozzá képest kimenős papagály. Kiderül, hogy a jó doki laborja nem véletlenül robbant fel és az is, hogy sokan kíváncsiak a GENOCYBER titkára. A főgonosz a saját lányából is szörnyet csinál, aki azonban mégsem elég erős ahhoz, hogy legyűrje ELANIE földöntúli képességeit. A két keleti mutáns ügynök pedig csak arra jó, hogy újabb hullákkal gyarapodjon az amúgy is népes halom. A GENOCYBER a három sorozat közül a legkevésbé Cyber, inkább horror/fantasztikus stílusú. A 10-es listán erős 7-esnek értékelem.



MANGA

Majdnem elfelejtettem mondani, hogy a GENOCYBER az első olyan MANGA, amelyben néhányszor computer által generált képeket is láthatunk, melyeknek a rajzfilmmel való mixelése egészen fantasztikus álombéli hatást kelt. A második részben ugyanolyan magasszintű élményben lesz részünk, mint az előzőekben. A történet ott tart, hogy a háború következtében HONG KONG tökéletesen megsemmisül (egyszerűen képtelenek leszokni az ANIME művészek arról, hogy filmenként egy-egy nagyvárost a porig romboljanak). ELANIE, vagyis a GENOCYBER egy új vidéken éldegél, amelyet sajnos szintúgy elér a háború. A kislány teljesen átváltozik barátai halála láttán (az olyan jelenetek, amikor egy helikopter lekaszabol pár embert természetesen finoman le vannak lassítva) és könyörtelen öldöklést hajt végre a katonák között. Ekkor az Egyesült Nemzetek, hallva a különös lény támadását, a helyszínre küldik szuper-anyahajójukat, az ALEXANDRIA-t, közben egy repülő kimenti a normálisan visszaváltozott ELANIE-t. Az anyahajón van néhány tudós és egy cyborg-harcos is a VARJANOID (egy olyan cyborg-lény, amelyet a hajón tartózkodó kutatócsoport kíván bevetés közben kipróbálni). A tudósok természetesen elveszitk a kontrollt a cyborg felett, aki megmagyarázhatatlan módon megtámadja a gépet, amelyen a kislány utazik. A hajó kimenti ELANIE-t - s azzal, hogy a két lény egy fedél alá kerül, elindul a mindent elsöprő véres küzdelem. De hogy ennek mi lesz a vége, az már csak a harmadik részben derül ki.

Mindhárom sorozat, de a GENOCYBER különösen, a technika rémálommá fejlődésére és az ember-gép ellentétre épül. Cyborgok, computerek és fegyverek állnak a középpontban, mutáns démonok száguldoznak ezekben a teljesen kifacsart jövőképekben. Persze egy MANGA rajongó sem akar ott élni, de kívülről azért jó nézni ezt a világot. Sokkal jobb mint azt nézni, ahogy egy ál-macho időzsaru pali percenként spárgába ugrik (az inkább James Brown asztala, nem?).

Martin





Hónapok óta többször is olvashattatok már a konzol rovat hasábjain a SEGA legújabb csúcsgépéről, a SATURN-ról. Végre 1994 decemberében megérkezett Magyarországra az első darab, amelyet természetesen az 576 KBYTE hozott megvenni a SATURN-t, ami egy átlagembernek kissé borsos ár - éppen ezért még legalább 8-9 hónapot kell várni az olcsóbb verziókra. Sőt, a japán masinához még egy 110/220 voltos átalakítóra és egy speciális SCART csatlakozóra is szükség van, nem beszélve egy NTSC-rendszert támogató televízióról.

A SATURN egy igazi 32 bites konzol, amely végre szinte 100%-os játéktermi konverziók megjelenítésére képes. A játékok CD formátumúak, de van a gépen egy cartridge bemenet is (ide illeszthetők a SAVE kártyák, de a jövőben újabb bővítő cartridge-ok is kijöhetnek, pl. 32X konverter). Ezenkívül audió CD lemezek, grafikus CD-k és extended grafikus CD lemezek is lejátszhatók rajta. Alapkiszerelésben a SATURN-

tehát a legvadabb és legtöbb gombot igénylő stuffok megírása előtt. Mint már mondottam, a gépet csak a saját zsinórjával tudjuk TV-re vagy monitorra kötni és ezen a bemeneten kívül csak egy MPEG kiegészítő-hely van a hátoldalán. Ez a

A JÁTÉKGÉPEK JÖVŐJE!

SEGA SATURN

A JÖVŐ JÁTÉKGÉPE!

be azért, hogy ELSŐKÉNT mutathassa meg nektek ezt a csodás masinát. A SATURN-t először Japánban dobták piacra (nekünk is japán verziónk van) november 22-én és már az első nap 200 ezer darabot adtak el belőle! Biztos források szerint azonban másik 300 ezer darabot tettek félre arra az időpontra, amikor a SONY kihozza majd a saját gépét, a PLAYSTATION-t (ez időközben meg is történt, hiszen Tokióban 1994 december 3-án a boltokba került az évszázad másik legjobb konzolja.) A háború elkezdődött!

A SATURN-nal kapcsolatban az első kérdésetek biztosan az árával kapcsolatos. Nos, hogy a nagyközönség által is elérhető amerikai vagy az európai változat mennyibe fog kerülni, azt még senki sem tudja. Jelenleg a gépet Japánban 44.800 yenért árulják, ami 300 fontnak felel meg. A német "szürke" importőröktől viszont 1300 márkáért tudjuk



SHINOBI EX - SATURN



PANZER DRAGON - SATURN

hoz a SEGA egyik legizgalmasabb játéktermi gépének, a VIRTUA FIGHTERS-nek (a nagyobb játéktermekben megnézhetitek élőben is) az CD átiratát és egy irányítópadot adnak, amelynek végre igazán hosszú a zsinórja (a profi játékosok tudják, hogy ez néha milyen fontos). Kapható még a géphez plusz irányító, "karos" joystick, egér és S-Video zsinór is. Tavasszal jelenik meg a billentyűzet, a disc drive és a hard-disc is, amelyekről azonban a SEGA nem adott még ki semmilyen információt. A géphez adnak még egy apró elemet is, amely a beépített naptár és óra miatt szükséges.

A SATURN irányítója igazi mestermunka. Lényegében egy nagyon jó méretű 6 gombos joy, amelynél az SNES irányítóhoz hasonlóan a felső élre plusz két gombot raktak. Így a START billentyűvel együtt 9 gomb áll a rendelkezésünkre - nincs akadály

FULL MOTION VIDEO lejátszó-egység szintén tavasszal kerül a boltokba. Ha nem rakunk játékot a gépbe, akkor bekapcsolás után a CD lejátszó tetszetős kezelőpultja jelentkezik be, amelyből át tudunk lépni a nyelv-választó menübe. Óriási dolognak tartom, hogy a SATURN-t japán, német, spanyol, angol, francia és olasz módban is tudjuk használni. A CD zenehallgatás alatt még arra is van lehetőség, hogy egy véletlenszerűen mozgó renderelt polygon űrhajó-animációban gyönyörködhessünk. Természetesen a beállításokat elmenti a gép a beépített SRAM-jába és a játékállások kimentésére is lehetőség van. A géphez további SRAM kártyák csatlakoztathatók, így a mentési lehetőségek lényegében korlátlanok.

Nekünk ebben a pillanatban egy játékunk van a géphez, így nem merek túl messzire menni a következtetésekkel. A VIRTUA FIGHTER csodálatos, de a további játékokról bemutatott képek is elképesztőek. 1995 márciusáig több mint 20 játék fog megjelenni, köztük egy új SHINOBI epizód, egy flipper, egy autóverseny és egy fantasztikus sárkány-szimulátor, melynek PANZER DRAGON a címe.

A SATURN-ban 2 darab SH2-es chip dolgozik, egyenként 28.6MHz-en, 25MIPS-es sebességgel (25 millió adat-kalkuláció másodpercenként), de az igazsághoz hozzátartozik, hogy a két chip nem működik egyszerre. Az alap grafikai felbontás 320x224, a 16.7 millió színből egyszerre 1024/2048 lehet a képernyőn. A PCM zenéket 32 csatornán hallgathatjuk, az FM muzsikák maximálisan 44.1KHz-en szólnak. A CD meghajtó dupla sebességű. A SATURN NEM KOMPATIBILIS a MegaDrive kártyás és CD-s játékaival.

Martin

Akár mikor voltam a VIZARD'S játékteremben, mindig volt egy-két tag, akik tátott szájjal bámulták a hatalmas képernyőjű és elképesztő kiállású VIRTUA FIGHTER automatát. Kicsit túlzásnak érzem azonban a "bedobandó" zsetonok számát, ezért nem volt alkalmam arra, hogy hosszabb időn át teszteljem ezt a csodálatos SEGA masinát. Most azonban megérkezett szerkesztőségünkbe a SEGA új és első igazán játéktermi színvonalat előállító 32 bites gépe a SATURN, amelyen az első hozzáférhető játék a VIRTUA FIGHTER.

Jól tudjuk, hogy milyen fontos az az első pár játék, amelyet egy új gép piacra dobásakor adnak ki. Ezek alapján dönt ugyanis a vásárló, hogy hazavigye-e a már meglévő masinái mellé ezt az újdonságot - magyarul érdemes-e beruháznia. Kicsit elfogult vagyok ugyan, de szerintem éppen ezért haldik például a CD32, mivel még mindig nem adták ki rá azt a programot, amely minden vásárlót elsőre meggyőzne a gép lehetőségeiről (a tucatnyi Amiga átirat csak időhúzásnak tűnik). A SEGA ezért óriási érzékkel a VIRTUA FIGHTER mellett döntött, amelyet rövidesen a másik császár, a DAYTONA USA fog követni, egyik ámulatból a másikba ejtve a vásárlót. Tényleg érdemes gyűjteni és megvárni a gép érieszállítását, mert amit a SATURN tud, az majdnem a tökély (jelenleg egyetlen gép szárnyalja csupán túl, mégpedig a SONY PLAYSTATION, amelyről, amennyiben addigra megérkezik, következő számunkban már olvashattok)! A 99%-os konverziót a SEGA belső csoportja, az AM2 készítette - akárcsak az eredeti automatát.

A VIRTUA FIGHTER egy olyan egyedülálló verekedős játék, amely elsőként modellezi élethűen a 3 dimenziós látványt. A harcosokat a térben mozgathatjuk, a gép pedig folyamatosan követi az akciót, mintha csak egy operatőr szemszögéből látnánk mindent. A szereplők forradalmi módon polygonokból épülnek fel (tehát "vektorosok"), fényforrásos árnyékolással. A hátterek ezzel szemben fantasztikus bitmapes képek. A körülbelül 1200 polygonból álló karakterek animációja tökéletes, de olyan módon, amilyet csak és kizárólag a VIRTUA FIGHTER-ben láthatunk. Megmagyarázom: ha például lépünk és ütünk egyet, akkor az emberünk ÜTEMRE hajtja végre a joy-jal beadott utasítást. MEGLENDÍTI a kezét, VILLÁMGYORSAN bever egyet aztán láthatóan lassabban húzza vissza, mintha csak egy élő boksz-közvetítést látnánk. El tudjátok képzelni, hogy egy köríves rúgásnak VÁLTOZÓ sebessége van a játékban, a dobásoknál pedig tényleg gyorsabban zuhan az ember, mint amikor megemelték? Ezek a 3 dimenziós szereplők sokkal élethűbbek - még a kedvencem, az SF2 sem versenyezhet velük ilyen szempontból. A kisebb termetű karkaterek tényleg apróbbakat lépnek, de gyorsabban, a nagyobbak viszont szépen lendületet vesznek. Egy-egy pofonsorozat közben szépen "rezeg" a palik feje, a "gyomorra ugrások" közben pedig begörnyednek a fájdalomtól. Ami még nagyon fontos, hogy a VIRTUA FIGHTER irányítását tekintve egy 2 dimenziós játék, s csak egy-két speciális mozdulatnál változik meg a játék "síkja" - tehát soha nem fogunk elkeveredni az irányokkal.

A VIRTUA FIGHTER másik érdekessége a folyamatos kameramozgás. Ezt a látványt ilyen sebességgel más gép nem tudja nyújtani, csak a SATURN (nomeg a PlayStation). Az operatőr egyfolytában közelít, távolodik, hogy mindig megtalálja a legjobb szöget. MINDIG úgy áll be, hogy mindkét szereplőt tökéletesen láthassuk - ez nagyon fontos mondjuk két játékos esetén.





● Egy mindent elsöprő „combo" eredménye.



● A „zuhanórugás" nagyon hatásos fegyver.

A győztes menetek végén viszont extrém állásokból - felülről, alulról - is megtekinthetjük a bunyó utolsó másodperceit, így az esetleges szuper-befejező támadásaink sokkal jobban néznek ki.

A szereplőket három alapmozulattal irányíthatjuk: ütés, rúgás, védekezés. Természetesen további kombinációk és speciális mozdulatok is léteznek (szereplőnként mindennel együtt kb. 20), sőt még mindenkit elsöprő kombókat is összehozhatunk. A speckókat nem az irányító tekergetésével tudjuk beadni, hanem általában valamilyen gomb+irány kombinácóval. A VIRTUA FIGHTERS-ben 8 szereplő közül választhatunk, de egy játékos módban vár ránk egy főellenfél, DURAL is. A bunyó közben veszett CD zenéket és kristálytiszta hangokat hallhatunk. A gép a budapesti 576 SHOP-ban tekinthető meg.

Martin







● Íme három különböző dobástajta. A változatosságra igazán nem lehet panasz.

32X SEGA

A KÖVETKEZŐ GENERÁCIÓ!

E havi számunkban igazán megpróbálok a SEGA rajongók kedvére tenni, hiszen mind a két tűzforró SEGA gépet bemutatom nektek. A MEGADRIVE óriási karriert futott be Amerikában és Európában, de az egyre-másra megjelenő új generációs gépek tudásával (3DO, JAGUAR, PLAYSTATION, SATURN) már nem tudja tartani a versenyt. Mi legyen hát a kedvenc gépünkkel? Dobjuk el egy ismeretlen új kütyü miatt? A SEGA is érezte, hogy ez nem megy, ezért piacra dobott egy olyan bővítőt, amellyel az öreg MD a 32 bites csodák közelébe férközhet. Mivel a "nagytestvér", a SATURN ára jelenleg még eléggé borsos (és nincs is belőle európai verzió), ezért a magyar vásárlók figyelme is inkább a 32X felé fordul. Ez az a gép, amelyet régebben MARS-ként emlegettem nektek, de az utolsó pillanatban új nevet kapott. Lényegében a 32X a kisebb pénzű vásárlóréteget célozza meg, azokat, akik nem megszállottként hajtanak az újabb és újabb masinákra és nem kívánják kidobálni régi kedves játékaikat. A SEGA először nem is akarta a 32X-et kihozni a legnagyobb "vadászmezőre", a japán piacra - a SATURN miatt - és szinte kizárólag az amerikai és az európai konzolosokra épített. Végül is még karácsony előtt a boltokba került ez a 32 bites kiegészítő, amely végre újabb távlatokat nyit meg a kissé már koros MEGADRIVE előtt. A 32X szinte az első perctől fogva kapható az 576 SHOP-ban - jelenleg 3 játék létezik hozzá: DOOM, VIRTUA RACING DELUXE, STAR WARS ARCADE. Az idén újabb 40 programmal bővül majd a sor, melyek közül szinte mind valamilyen formában a 32X 3 dimenziós megjelenítő képességét igyekszik kihasználni.



A 32X külsejével tökéletesen igazodik a sokak által kedvelt MEGADRIVE designhoz. A gépet a játékkártya-nyílásba kell betenni, ezáltal a MD "együttműködik" a bővítővel. Minden gond nélkül illeszthetjük akár az I-es, akár a II-es típusú géphez, hiszen a csomagban megtaláljuk a bővítő és az alapgép összekötéséhez szükséges speciális kábelt, az elekromos "áthúzást" gátló fém alátéteket és egy műanyag keretet a MD II-es típusához. Az illesztés után a 32X elfogadja a normál MD kártyákat is, így nem kell többször szétszedni a rendszert. Ha MEGA CD meghajtónk is van, a 32X azt is kezeli, és természetesen a jövőben megjelennek majd a speciálisan 32X-re tervezett CD-s játékok is. A rendszer azonban még mindig nem versenyezhet a 32 bites CD-s gépek elérési sebességével, hiszen a MCD sajnos csak szimpla sebességű. Nagy előny viszont, hogy a digitalizált video jeleneteket tartalmazó játékok is 256 színűek lesznek majd. Az alapkiszerelésben a géphez egy speciális RF kábelt adnak, hiszen itt már nem a MD-ot kell a televízióhoz kötni, hanem a 32X-et (MD II-es A/V zsinór is használható). A bővítőnek saját hálózati adaptere is van, ezt a MD mellé pluszban csatlakoztatni kell.



A 32X jelenleg valamivel 30 ezer forint alatt kapható. A 32X játékok már 256 színűek és mérföldekkel jobb audió élményt nyújtanak. Ideje volt már ezt a csorbát is kiküszöbölni, hiszen az alap MD hangban jóval elmarad az SNES mögött. A 32X játékok körülbelül 10 ezer forintba kerülnek, lényegében nem drágábbak, mint a rendes kártyák.

A 32X-ben 2db HITACHI 32 bites RISC processzor van, melyek 23 MHz-en ketyegnek. Többek között új a grafikus chip is, amely 50 ezer polygon/sec mozgatására képes. Az SNES-hez hasonlóan a 32X tudja a hardware sprite kicsinyítést/nagyítást/forgatást és a texture mapping ábrázolást is. A színpaletta 32768 színből áll, melyből egyszerre 256 lehet a képernyőn. Mivel a két gép együtt dolgozik, így a MD video és audió lehetőségei a sokszorosára nőttek. A 32X-ben 8 bites PWM hangchip van, 44 KHz-es, amely tökéletes Q-SOUND hatáskeltésre képes (Ez a Q-SOUND azt a bizonyos 3 dimenziós hanghatást jelöli, amikor a megfelelően elhelyezett sztereó hangszórók segítségével érzékeljük a hangforrás mozgását, irányát). Végül is a technikai adatok nem sokat mondanak, hiszen a felsoroltaknál jóval több van a masinában. Amit kapunk a 32X beiktatása után, az több szín, a jobb hang és a profi 3 dimenziós mozgatás. Egy új, 32 bites világ. Ja, és kezdésnek ugye ott van a DOOM, amiért már magában érdemes megvenni a masinát!

MARTIN

DOOM

Hamár a gépet bemutattam, úgy illik, hogy a játékokról is írjak egy kicsit. Elsőként mindjárt a DOOM-mal kezdeném, mindenki kedvencével, amelyet a 32X segítségével már a MEGA-DRIVE-osok is élvezhetnek. Szerintem ez a konverzió annyira jól sikerült, hogy csak miatta is érdemes megvenni a gépet (ugye Gabikám?).





Kicsit nehéz helyzetben vagyok, hiszen mindenki azt kérdezi, hogy mi a különbség a PC-s és a 32X-es DOOM között. Mivel nekem egy DX2-esem van (és azon már olyan gyors a program, hogy néha azt sem tudom, ki-kivel van) fogalmam sincs, hogy egy 386-oson hogyan fut a játék, de körülbelül egy szinten lehetnek. A 256 szín megteszi a magáét és egy jó nagy TV-n A/V zsinórral nézve tökéletes a látvány, nem beszélve arról, hogy a fordulások közben egyáltalán nem akadozik a háttér. A játékban ezúttal 15 pályán kell végigmenni, amelyek kissé át lettek dolgozva a PC-s verzióhoz képest. Általában a falak mintájában és egy-két apróságban van különbség. A grafika és a hang csodás, de mivel nem lehet állást menteni, ezért az összes pályát egy nekifutásra végig kell csinálni a teljes sikerhez (kezdeni bárhol lehet). A pályák alaprajza alig tér el a PC-s térképektől.



VIRTUA RACING DELUXE

Amíg nem kaptam a kezeim közé a VRD-t, addig el sem tudtam képzelni, hogy mi a fene miatt DELUXE ez a játék. Hát a normál MD verzióban is ott lapult az új polygon-gyorsító chip, már az is eszméletlenül jól húzott, akkor meg mi a különbség? Aztán amikor bekapcsolás után a gép dögös hangon bemondta a program a címét, megértettem a 32X előnyét.



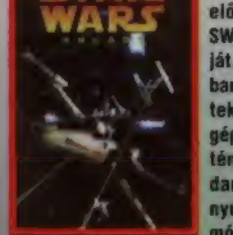
A VRD óriási előnye a MD verzióval szemben a 256 szín miatt jön ki. A hátterek ugyanis gyönyörű képek - hegyek, felhők - melyek előtt fantasztikusan mozog a vektoros táj. Mivel itt már 3 kocsi közül választhatunk (Formula, Stock, Prototype), háromszorosára nyúlik a kazetta "élettartama", és az már csak csemege, hogy van két új pálya is. A 7 sebességes manuális és az automata váltó választási lehetőség megmaradt, a 2 játékos opcióval együtt. Persze a 32X egy kicsit jobban bánik az osztott képernyővel, mint a MegaDrive. A játék irtó gyorsan váltja a VIRTUA nézeteket és az INSTANT REPLAY funkció is nagyon látványos a kombinált grafika miatt. A TIME ATTACK opció kikérésével begyakorolhatjuk a pályákat és a kocsik különböző viselkedését is tesztelhetjük.





STAR WARS ARCADE

Szinte biztos voltam benne az ECTS-en tett látogatásunk óta, hogy a SEGA kezétlábát fogja törni azért, hogy mielőbb kiadja a SWA 32X verzióját. A WIZARD'S-ban megnézhetitek nagyban a gépet - szerintem tényleg maradandó élményt nyújt. Érdekes módon Londonban sikerült 3 nekifutásból végigmenni az automatán, a 32X verzióval viszont sehogysem boldogulok. Szóval a játék még tesztelés alatt van.





A játékban végső csapást kell mérnünk a Birodalomra, amelyet 2 módozatban tehetünk meg. Az egyik az eredeti játéktermi verzió, kevesebb pályával, a másik a speciális 32X változat, jóval nehezebb kivitelben. Ha egyedül játszunk, az X-Szárnyú vadászunk mindig középre lő. Ha ketten küzdünk, akkor az egyik személy a pilóta, a másik a lövész, egy plusz célkereszttel. Vannak proton torpedóink is, melyeket a célpontok befogása után tudunk kilőni. Ezen kívül gyorsítani és lassítani lehet. A 32X egyik legnagyobb előnye a fantasztikus polygon mozgató képessége, ezért tucatnyi vektoros játékot írnak rá. A SWA-ban a sebesség az, ami megkapó, hiszen még 3-4 csillagrombolóval a képernyőn sem lassul az akció. A grafika nagyon látványos, de az idő-limit miatt állati nehéz a játék.



SUPER BOMBERMAN 2

BOOM! BOOM! Shake the room...mondja a rap-fáma, hiszen nincs annál jobb, amikor pár apró bombával és némi logikával órákon keresztül el lehet szórakozni. Ehhez még tűzszerésznek sem kell menni, elég megvásárolni a japán SNES játékgyártás egyik legújabb gyöngyszemét, a SUPER BOMBERMAN 2-t, a HUDSON SOFT termékét.

Kis szkafanderes hősünk, a ROBBANTÁSOK KIRÁLYA visszatért, hogy a BOMBERMAN-ban átélt kalandok után a Földön telepedjen le. Az utolsó pillanatban kapja a hírt, hogy valakik már megelőzték - 4 ördögi robbantó érkezett a bolygóra egy kis bulizás céljából. MÁGNES Bomberman, ŐRÜLT Bomberman, AGYAS Bomberman és a szuperszexi CSINI Bomberwoman azért jött ide, hogy egy hatalmas robbanással ünnepeljék az új évet. A MULTI-TAP adapter, amelyet a szerencsésebbek az előző résszel együtt vásároltak meg, itt is használható, így akár 4 játékos is szórakozhat egyszerre - együtt vagy egymás ellen.

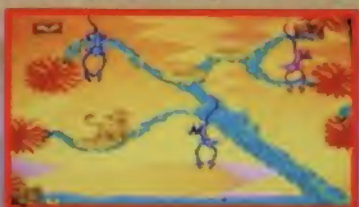




A játék fantasztikusan szórakoztató és ezt most tényleg komolyan mondom. A legfontosabb újítás az előző résszel szemben, hogy most már borzasztó sokat kell gondolkodni egy pálya megoldásához, nem elég a puszta ügyesség. A 11 új pályán jól meg fogunk izzadni a kapcsolók és a többi trükkös meglepetés miatt. Új tárgyakat is használhatunk, speciális kesztyűt, pattogó bombát, miegymást. CSAK profiknak ajánlom a játékot, mert rendkívül nehéz - de pont annyira király is!

LION KING

Most már megígérem, hogy ez lesz az utolsó LION KING cikk az újságban, de hát tudjátok, hogy van ez... A MegaDrive és a különböző számítógépes átiratok után megjelent a SUPER NINTENDO verzió is, amely szerencsére semmiben sem marad el a MD mögött. Ezt azért tartom fontosnak megemlíteni, hiszen legutóbb az Aladdinnál volt hasonló a helyzet: kijött a brilliáns MD játék, utána pedig a teljesen eltérő SNES változat, amely sem grafikájával, sem zenéjével nem közelítette meg a rajzfilm hangulatát.



A sztoriról felesleges írni, hiszen biztosan mindannyian láttátok már a filmet. A DISNEY grafikusai több mint 2000 kockányi animációt rajzoltak a játékhoz és a fimzenéket is igyekeztek a maximális valósághűséggel elkészíteni, beleértve Tim Rice és Elton John dalait is. Az SNES kártya 24 megás és 10 pálya van benne, plusz a bonusz játékok. Az irányítás nagyon kézreesik, hiszen a már számtalanszor bevált "fejreugrós" módszerrel kell megküzdeni ellenfeleinkel. Végig Simba-t irányítjuk, de a bónusz részekben Timon és Pumbaa a főszereplő. Külalakjában nagyon eltalált lett ez a LION KING változat, hiszen a 265 szín és a szuper zenék miatt az SNES verzió megelőzi a MD-ot. A magánvéleményem az, hogy a játék inkább a fiatalabbaknak való, éppen ezért nem kívánom túldícsérni - én már túl nagy ló vagyok az ilyen Disney mókákhoz.



PITFALL

Nagyon vártam már ezt a játékot, hiszen kb. 10 évvel ezelőtt kaptam meg karácsonyra, egy Atari 2600-as konzol mellé. Igaz, hogy akkor még csak 4 színű volt 2 csatornás hanggal, de még így is hónapokig nyújtott szórakozást. Oh, a régi ACTIVISION stuffok C64-en! River Raid, miegymás... De akkor még minden más volt...

...Most már 256 színben pompázik a játék és nem Atarin, hanem SUPER NINTENDO-n lehet lejátszani. Bocs, van MegaDrive és Mega CD verzió is, de azokról majd a következő számban fogok írni, kicsit bővebben. Ezért most inkább általános ismertetőt adnék csak, hiszen 1/3 oldalon szinte lehetetlen írni erről a csodás játékról. A sztori a régebben megjelent összes konzol változat összegyúrásából készült, melynek lényege, hogy többféle feladatcsoporttal is meg kell birkózni. Hősünk egy kölyökképű Indiana Jones-szerű figura, akivel a dzsungel mélyén kell kincseket keresni. Fákra kell mászni, futni, lengeni, bungee-t ugrani, úszni, gördeszkázni és csillével utazni - ez eddig kizárólag ügyességet igényel. Fegyverként ostort, parittyát és bumerángot használhatunk. A Maják dzsungele 12 pályára oszlik, melyek nem sorban kapcsolódnak egymáshoz, ez több különböző megfejtést sejtet! Ellenfeleink krokodilok, jaguárok, vadállatok, csontvázak és bizarr ősi csapdák -mindehhez csodálatos grafika társul, amelyből a jövő hónapban újabb ízelítőt kaptok (de ott már a MEGADRIVE verzió lesz a főszereplő).

Martin






Hullámvasút


Vajon ide is felrepül a zümi?


A kis krokó nem akadály

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

DONKEY KONG COUNTRY

Évek óta ígérgetik nekünk, hogy: "jön a videojátékok következő generációja". A 3DO és az ATARI biztosítják a vásárlókat, hogy az ő gépük a következő generáció. A SEGA a MEGADRIVE-ot tartja annak. De ha az nem is, akkor a MEGA CD és a 32X biztosan a következő lépés. Legalább is addig, amíg a SATURN meg nem érkezik. De miért nem kérdeznek meg minket? Miért kell hogy a következő lépcsőfok egy méregdrága újabb berendezés legyen? A NINTENDO óvatos körültekintés után ahelyett, hogy minden félévben egy újabb gépet jelentetett volna meg, inkább a már meglévő rendszerre készült játékokat fejlesztette a tökély szintjére. Ennek az eredménye a DONKEY KONG COUNTRY, amely tényleg a KÖVETKEZŐ GENERÁCIÓT képviseli soha nem látott grafikájával, hangjával, játszhatóságával és az általa nyújtott totális élvezettel. És ezt egyszerűen csak be kell dugni az SNES konzolba. Minden extra nélkül. Egyszerűen.

DONKEY KONG COUNTRY

Sokszor és sokat lehet olvasni a játékokkal foglalkozó lapokban egy bizonyos "renderelés" fogalmától. Hogy ez mi a manó valójában, azt viszont sokan nem tudják. Valami grafikai trükk lehet, amivel csodás figurákat lehet a képernyőre varázsolni. Nos, elég egy pillantást vetni a DKC 3D-s, plasztikus, szinte már kézzel tapintható szereplőire és máris világossá válik, hogy mi az a renderelés. A NINTENDO a RARE Ltd. céggel karöltve elkészítette a videojáték-történelem legtökéletesebb 3 dimenziós grafikáját, amely vita nélkül veri az ÖSSZES eddigi létező gép ÖSSZES eddigi játékában látottakat. A 32 biteseket is, a 64 biteseket is és a legtöbb játéktermi gépét is. Ez a 32 megás kártya minden SUPER NINTENDO tulajdonos álma és bátran kijelentem, hogy a játékosok 99,9%-nak maximálisan pozitív a véleménye róla. Ez az első olyan konzoljáték, amely az ACM (Advanced Computer Modelling) technológiát alkalmazza, amelyet a híres SILICON GRAPHICS gépekkel készítettek.

A MAJOM VISSZATÉRT!

Donkey Kong immáron 10 éves múltra tekint vissza, hiszen körülbelül akkor jelent meg az első kalandja a játéktermekben. 1994-ben a NINTENDO méltó módon ünnepelte a születésnapot ezzel a 7 fő részre és töméntelen pályára osztott játékkal. A főszereplő Kong egy társat is kapott, méghozzá unokatestvére, Diddy személyében. A két suhanc békésen éldegélt a dzsungelben, amikor is egy napon felfedezték, hogy a házuk alatt levő banánraktárat valaki kifosztotta. Természetesen rögtön tudták, hogy a gaztettet csak King K. Kool, az óriás krokodilkirály követhette el. Elindultak hát, hogy a szigetet végigjárva visszaszerezzék jogos tulajdonukat.

...Á LA MARIO

Kezdéskor 3 féle stílus közül választhatunk, de ezek közül egyik sem tartalmazza a klasszikus két játékos formát. A DKC-ban fantasztikusan jól működő "csapatjáték" váltja fel az eddig megszokott 2-játékos opciót, ami egy újabb bizonyítéka a program korszakalkotó mivoltára. Az első lehetőség (ONE PLAYER), amikor egyedül megyünk, ilyenkor mind a két majmot mi irányítjuk. A két játékos formából kettő is van, az elsőben (TWO PLAYER CONTEST) külön-külön kell teljesíteni a pályákat. Amikor az egyikünk elveszít egy életet vagy megold egy pályát, akkor a másik játékos következik. A harmadik lehetőség a TWO PLAYER TEAM, ahol egymást segítve kell haladni. Ilyenkor lényegében az elöl haladó szereplő viszi a primet, de bármikor át tudja adni a stafétát a társának az A gombbal (akár-

csak az 1 játékos módban), így jön létre a csapatmunka. Ha az egyik szereplőt elvesztenénk, a DK feliratú hordók széttörésével vehetjük fel társunkat. A két majmi alapvetően különbözik egymástól, ezért a pályákon az optimális szerepléshez gyakran kell váltogatni őket. Ezzel máris egy csomó stratégiai elem kerül az amúgy is tökéletes játékba. A DKC felépítése szinte teljes egészében a sikeres Super Mario World című játékra épül. Egyetlen cél van csupán, hogy eljussunk a kijáratig. Ha széttörjük a félpályát jelző hordót, életvesztés után nem kell elölről kezdeni a szintet. Az ellenfeleket legegyszerűbben a fejükre ugrással tehetjük ártalmatlanná. Van néhány állat, amelyeknek praktikusabb nekigurulni, a különböző hordók felvételével, cipelésével és elhajításával újabb extrák érhetők el és a "futás" használata is tovább bonyolítja a játékot.

DONKEY ÉS DIDDY

Donkey a nagyobb darab majom, éppen ezért lassabb és kisebbet ugrik. Tehát ha magasabb helyekre akarunk feljutni, Diddy-t válasszuk, mert ő fürgébb, plusz jobban rugaszkodik el az ellenfelekre pattanva. Ha azonban valamelyik kajakosabb állattal kerülünk szembe, mint például *Krusha*, a kék dinó vagy *Klump*, a katona aligátor, akkor a kismajom elég szerencsétlenül viselkedik, ugyanis "hátrapattan" a pali fejéről - és ez leggyakrabban halállal szokott végződni. Vannak olyan ellenfelek is, mint például *Zinger*, a darázs és *Rock Crock*, a piros fejű krokó, akikre nem lehet ráugrani - őket vagy ki kell dobni egy hordóval, vagy át kell ugrani, vagy például egy pályán (STOP 'N' GO STATION) el kell altatni! Különlegesen idegesítő állatka még *Army*, a tatu, hiszen nagyon gyors, utánunk gurul és az ő hátára Diddy-vel kétszer kell ráugrani.


Tűzveszély!


Egy titkos bejárat!

AZ IRÁNYÍTÁSRÓL

Az irányításhoz 3 gombot kell használni. Az egyik az *ugrás* (B), a másik a *guruló támadás/hordóeldobás* (Y), ugyanez benyomva tartva a *futás/hordócipelés*, végül a *szerepcsere* (A). A futást érdemes megszokni, sőt folyamatosan használni, ugyanis a későbbi pályákon már csak így tudunk a megfelelő magasságokba és távolságokra elugrani. Donkey tud még egy extra dolgot, amit én nem szoktam használni, de mondjuk érdekes lehet: ha lefelé húzzuk a joy-t és megnyomjuk az Y gombot, gorillánk tapsol egyet a földön. Ezzel a módszerrel a kisebb testközelben levő ellenfelek üthetőek ki. Ha olyan helyzetbe kerülünk, hogy például Krusha mászkál előttünk egy mélyedésben, minden ilyen tapsolásra egy banán a jutalmunk. Így kis türelemmel még több élet szerezhető.


És ha ezt hozzávágom?

JÓBARÁTOK

Utunk során kezdetben könnyen, később egyre körülményesebben találhatjuk meg a barátainkat (vagyis az őket rejtő ládákat), akik segítenek a pályák akadályait leküzdeni. *Rambi*, az orrszarvú minden ellenfelet könnyen kiüt és a titkos bejáratokat is kijelöli nekünk. *Expresso*, a strucc hátán nagy távolságokat tudunk majdnem vízszintesen átrepülni, a B gomb nyomkodásával. *Winky*, a béka szuper magasra tud ugrani és a darazsakat is le tudjuk taposni vele. *Enguarde*, a kardhal pedig a víz alatti pályákon nélkülözhetetlen, hiszen a hátára ülve a B gombbal ki tudjuk bökni az ellenfeleket.

A HELYSZÍNEK

A fő helyszíneken a már megoldott pályákat pontok kötik össze, melyeken tetszés szerinti irányba közlekedhetünk. A pályán kezdetben egy krokodil fej van, amelyet annak a majomnak a képe vált fel, aki eljutott a kijáratig, tehát aki teljesítette azt. Három speciális állomás is van: az öreg *Cranky*, aki hasznos tanácsokkal lát el minket; *Candy*, ahol a hordóba ugorva az állás kimenthető és *Funky*, akinek a gépével tetszőleges már megoldott pályára repülhetünk vissza (!). A főellenség (és a szint vége) mindig ott van, ahol a nagy halom banán látható. A "save-hely" általában a szintek közepén van. Ezért ha ezen túlhaladva újabb pályákat teljesítünk, mindig menjünk vissza kimenteni az állást, így lényegében csak a legutolsó főellenséget kell újra csinálnunk. Sajnos, a save-hely mindig csak az adott szintre érvényes, ezért ha az egyik részben például teljesítettük az első két pályát (de a harmadikkal sehogysem boldogulunk), nem tudunk visszamenni menteni az előző helyszínre! Addig kell szenvedni, amíg el nem jutunk a következő save-pontig.


Néddmá, cápa!

EXTRA TÁRGYAK

Az árva *banánokat* érdemes gyűjtögetni, hiszen 100 darab után egy életet kapunk. A *banánfüzér* jobb falat, hiszen az 10 banánt rejt. A *K, O, N, G betűk* összeszedésével pedig egy újabb plusz élet szerezhető. Ha megpillantunk egy *piros lufit*, azonnal igyekezzünk elkapni, mert ezek egy életet jelentenek, de rövid időn belül sajnos elszállingóznak. Az igazi dolog mégis inkább a barátainkat ábrázoló *aranyszobrok* megszerzése. Ha valamelyikből 3 darabot találunk, egy bonusz pályára jutunk. Itt a kis figurák felszedésével 100 darabonként 1

élet a jutalmunk. Ha Expressoval nagyon igyekezünk, 4 életet tudunk begyűjteni (legalábbis nekem annyi volt a rekordom). Enguarde nálam elég nehezen működött, általában 2 életet tudtam vele összeszedni. Sokkal jobb Rambi, hiszen vele könnyű a szedegetés. A legtutibb viszont Winky, akivel egy menet után 7


Előre az alagutba!

életet is meg lehet nyerni, méghozzá nagyon könnyedén: folyamatosan balra és néha felfelé haladva szedjünk össze kb. 300 békát. Körülbelül ekkorra jussunk el a pálya bal szélére és az ott található gumira majd a 3 szikladarabra ugorva menjünk ki a bal-felső sarokban levő járaton, melynek a végén egy hatalmas *kétszerező szobrot* találunk - így könnyedén megvan a 600 béka és még időnk is marad a további szedegetésre. Rambival is megtaláltam az óriás kétszerező szobrot, ehhez a legfelső szikla-soron el kell elügetni/ugrálni a jobb oldal legszélére, valahol a jobb-felső sarokban bújik meg.


Mennyi banáááán!

HORDÓK

A *normál barna hordókkal* a kisebb ellenfelek dobhatók ki. A *TNT*-vel a keményebbek és a


Húú! most véged!

titkos járatok. A *fémhordó* mindenkit kiüt és eldobás után ha visszapattan akár a tetejére állva is haladhatunk. A *csillagokkal teli hordó* a félpályát jelzi. Az *üres tetejű hordó* kilő, ha beleugrunk és megnyomjuk a B gombot. Az *üres, de csillaggal ellátott hordó* egyből továbblő minket.

AZ ÖRÖKÉLET

A DKC az a játék, amelyhez, furcsán hangzik, de nem kell örökélet. Van ugyanis egy trükk, amellyel tetszőleges számú élet szerezhető. A legelső pályán 3 lufit gond nélkül felszedhetünk: a házból, utána az egyik pálma tetejéről (Diddy könnyedén felugrik érte), végül egy titkos barlangból, amit Rambi kitör nekünk. A pálya végére összejön a KONG felirat is, ez összesen 4 élet. Akció közben gyűjtsük be az összes banánt, a fák tetején haladva a lüzéreket is. Az út 1/3-nál találunk egy Expresso-szobrot is. A második titkos helyen (közvetlenül az elsőből kijutva mebetünk be Rambival) úgy igyekezzünk, hogy mindhárom hordót Winkynél érintsük meg - így egy arany békát nyerünk. Miután kijutottunk, a második pálya helyett menjünk újra vissza az elsőre. A felsorolt életek újra a helyükön vannak, plusz a strucc, plusz a béka és mostanra már a 100 banán is összegyűlik. A harmadik nekifutásra már megvan a bónusz Expressoval (minimum 3 élet), Winky-vel (6 élet könnyűszerrel), így 10 perc játék után 50 életet is röhögve szerezhetünk. Ezzel pedig a legnehezebb akadály is legyűrhető. Ha a későbbiekben fogytán az életünk, csak beugrunk Funky röpzijébe és visszarepülünk az első pályára. Még egy tippem van, ezt a legjobban a jeges szint első pályájánál (SNOW BARREL BLAST) lehet alkalmazni, miután végigjutottunk rajta: kezdéskor balra felugrunk a házikó tetejére. Megvárjuk a madarat, s a hátáról felpattanunk a bal szélen a levegőbe, így egy láthatatlan hordó fellő egy bonusz pályára. Itt ki kell találni, hogy melyik hordóba kerül a béka. Ügyeskedjünk és miután kijutottunk, pauzáljuk a játékot a START-tal. Nyomjunk SELECT-et, így kijutunk a pályáról. Menjünk be újra és 3 béka megszerzése után szedhetjük a 6 plusz életet. Ezt ismételgessük tetszés szerinti ideig. Ez a trükk azért hasznos, mert a havas pályán elég nehéz eljutni a save-pontig, s kell a sok élet.





A COUNTRY MINDEN TEKINTETBEN AZ 1994-ES ÉV JÁTÉKA! SOHA NEM LEHET MEGUNNI!

ÖSSZESSÉGÉBEN

A DKC az eddigi legjobb SNES játék, de az összes létező konzol-számítógép játék között is az élbolyban van! Grafikája/hangja csodás, játszhatósága 100%-os, változatos, humoros és annyit felfedezendő titok van benne, amit eddig még nem pipáltam. A játékról további 3 oldalt lehetne írni, hiszen még a titkos dolgokról sem szóltam. Készüljetek fel, hogy annyi titkos szobába és járatba bejuthattok, amire eddig nem volt példa. A legtöbb hordós-kilövős pályán vannak olyan rejtett hordók, melyek akár az egész pályán is átlőhetnek (néha nem is az a helyes kilövési-szög, ami kézenfekvő lenne)! A bonusz pályákat a szakadékok, falak és a szédítő magasságok rejtik - de ezekről talán majd a következő számban... KERESSÉTEK ŐKET!


Jobbra és fel...

Martin

RISE OF THE ROBOTS

AMIKOR A KEVESEBB SOKKAL TÖBB LETT VOLNA

Jónéhány évszázaddal ezután a Föld lakói hatalmas metropoliszokban élnek. A falakon kívül egy olyan világ várna rájuk, amelyben semmilyen élőlénynek nincs esélye a túlélésre: állandóan esik a savas eső, a vizekben több a halálos méreg mint a H2O, a szelek csontig marják a húst. A falakon belül azonban jól szabályozott élet folyik, a munkát robotok végzik, melyeket a Föld legnagyobb (és egyetlen) robotgyára, az Electrocorp állít elő. Mi sem természetesebb, hogy a vállalaton belül is robotok végzik a munkát, sőt minden folyamat irányítója, a Supervisor is gép. Minden rendben is folyik addig, amíg egy vírus meg nem támadja eme csúcsgép agyát, beleplántálva az önzést és a hatalomvágyat. A hatás azonnali. A Supervisor átprogramozza az általa gyártott gépeket, ezzel létrehozva egy gyilkos robotokból álló hadsereget. Megállítására csak egyetlen lehetőség kínálkozik: egy Cyborgra, azaz félig ember-félig gép harcosra vár az a feladat, hogy sorra legyőzve a Supervisor testőreit, végül magát a főgonoszt tegye ártalmatlanná.



PC

ÉS MEGKEZDŐDIK AZ ÉLET-HALÁL HARC...

Ellenfeleink egyre nehezebb feladat elé állítanak minket. Nem elég az, hogy erejük, mozgékonyságuk egyre nagyobb, de CPU-ik fejlettségi foka is egyre jobb, melynek segítségével pillanatok alatt megtanulják harci taktikánkat, ezért egyre nehezebb lesz egy-egy találat bevitele. Legelső ellenfelünk a *LOADER DROID* lesz, melynek rakodásra épített teste és agya nem okoz túl sok nehézséget. A *BUILDER* már egy fokkal tehetségesebb, de gorillaszerű teste annyira esetlen, hogy a harc nagy részét védekezéssel tölti. Az első komolyabb ellenfél a CRUSHER lesz, melyet használhatatlan berendezések elpusztítására fejlesztettek ki, ezért már rendelkezik egy kevés harci tapasztalattal. Szokatlan, rovarszerű felépítése könnyen összezavarhatja ellenfele szenzorjait, karmokban végződő hatalmas karjait pedig jobb elkerülni. Az első, valóban harcra kifejlesztett gép a *MILITARY DROID*, melynek már külsejét is demoralizálóan félelmetesre tervezték. Titánpáncél védi legfontosabb részeit, szögekkel és karmokkal tűzdelt ökleivel pedig félelmetes ütéseket tud mérni ellenfelére. A hatalmas *SENTRY DROID* az utolsó testőr. Kísérleti modell, megnövelt energiával, jetpackkel és egyéb, ismeretlen harceszközökkel. Nincs ismert gyenge pontja. Utolsó ellenfelünk maga a *SUPERVISOR* lesz. Alakja egy stilizált nőre emlékeztet, keze helyén kampókkal. Felépítése forradalmasította a kibernetikát, mivel speciális molekuláris struktúrája révén képes az alakváltoztatásra és mutációra. Intelligenciája és sebessége még az emberét is messze felülmúlja. Nincs gyenge pontja.



PC

A JÁTÉK HATALMAS ÚJÍTÁSA A GRAFIKÁBAN REJLIK...

Hihetetlen részletességű akciókat és átvezető képsorokat láthatunk akár Amigán is. Maga a harc néhol elég nehézkes, a robotok lassan reagálnak a joy-utasításaira, de ez hamar megszokható, és a látvány mindenért kárpótol. Az alapvető mozgásokon kívül természetesen minden robot tud sajátos mozgásokat is, mint a fejelés, dupla-Nelson vagy becsúszó szerelés. Ezeket szerencsére (sajnos?) nem nekünk kell kiderítenünk, hanem a kézikönyvből silabizálhatjuk ki. A játék a maga nemében tehát páratlan. Grafikája forradalmi, zenéjét pedig nem kisebb művész szerezte, mint Brian May, a Queen volt gitárosa. Egyetlen igényes gyűjteményből sem hiányozhat.

Ancy



AMIGA 500



AMIGA 1200

576 KByte ÉRTÉKELŐ

RISE OF THE ROBOTS — Kiadja: MIRAGE

grafika	9/10
hang/zene	7/10
kezelhetőség	6/10
kihívás	3/10

(PITE — KORREKT — KEMÉNY)

ÖSSZHATÁS **74%**

C64:	LEMEZ	KAZETTA		
AMIGA:	500+	1200	CD32	
PC:	RAM 4MB	HD 25MB	VIDEO SVGA	CPU 386+
	CD 1	ZENE SB	SBPRO GUS	ROLAND ADLIB

LAPOT ÁRÁRÓL, EMBERT MACSKÁJÁRÓL...

"Hello Everybody! Szeretnék, remélem utolsó emberként beleszólni illetve véleményt nyilvánítani az újság áráról. Tudod Zolee, az 576 KByte első számát a haveromtól kölcsönkért pénzen vettem és azóta sem bántam meg. Attól a naptól kezdve vettem rendszeresen. Nem érdekelt az ára. Aztán rákaptak haverjaim, ismerőseim. Az újság tagjai már családtagok voltak, mintha már régi haverjaink lettetek volna. Minden szám után nagy beszélgetés tárgya volt, pl. "ez a Martin milyen poént nyomott el, Öcsém a Gazsi gyerek nem semmi skac, ezen a játékon is átrágta magát". Nagyon sokat röhögtünk azon az ominózus "Martin macskája" című fotón. Szóval én azt mondom, nem az áron kell kiakadni (szó se róla én is csodálkoztam először), hanem azt kell figyelembe venni, hogy ezek a srácok a lelküket is kiteszik, hogy egy szuper magazint adjanak nekünk. És engem nem fog soha érdekelni a lap ára, mert ha nem venném az 576 KByte-ot, akkor kevesebb barátom lenne. Remélem levelem nyomtatásra kerül: a jó öreg Gusz- T bátyó"

Áve Gusz-T bratyesz! Hát hogy a viharba ne kerülne nyomtatásra egy ilyen levél... Pedig a cseppfolyósabb részeket (na nem a stílusod, hanem szerénységünk miatt) kihagytam, ugyanis azt, hogy az újság ilyen szuper, olyan extra, azt a vak is látja (ez itt a szerénység bizonyítéka). A leveled azon része ragadott meg leginkább, amit a barátaid és az 576 KByte közötti kapcsolatnak szenteltél. Esküszöm, kísértetiesen hasonló jelenetek játszódnak le a szerkesztőségben is nap mint nap! A múltkor bejött Martin az irodába és hétrét görnyedve a röhögéstől újságolta, hogy épp most olvasta el TJ tényfeltáró cikkét az "Újságíró megpróbáltatásairól" és egyből magára ismert. Két perc múlva beviharzott Ancy és kijelentette, hogy az újságírók között van egy fiatalkorú bűnöző. Névszerint TJ. Eltulajdonította ugyanis az év sztoriját az "Újságíró megpróbáltatásairól", amiről ő akart írni. Ekkor Martinnal egymásra néztünk és fevihogtunk. Amikor betépett Vári Zotyesz és felpaprikázott hangon (ami teljes napfogyatkozáskénti gyakorisággal esik meg vele) kérdőre vont, hogy mi ez a fizetett propaganda-anyag a novemberi számban, akkor már zengett az iroda a hahotázástól. Szóval ilyenek a dolgos hétköznapjaik azoknak, akik a lelkünket is kiteszik értetek...

NE JÁTSSZ A TŰZZEL!

"Hello everybody! Itt csücsülök a szobámban, előttem egy tankönyv + füzetrakás, bennük a még megoldatlan homework-ök. Nem érdekelnek. Még ma el szeretném küldeni ezt a levelet Nektek, ami elég kétséges. Na elég ebből a dumából, inkább rátérek a lényegre. A novemberi szám fedőlapja tök szuperre sikeredett. Ahogy megláttam az újságosnál, azonnal megvettem. Jó ötlet volt a "színesítés". Igaz az ára egy kicsit borsos lett, de megéri! Bevallom csak 2 hónapja fedeztem fel teljesen ezt a magazint. Eddig is vettem számtech lapokat és állítom, hogy az 576 KByte messze a legjobb. Legelőször az 1990/7-es számot láttam (úgy négy évvel ezelőtt), és nem nagyon tetszett. Igaz, akkor még csak 8 éves voltam. Tavaj a nagyszüleimnél (ja bocs, a tavaj ly-os), az EL-TÜZELENDŐ újságok között rábukkantam a 93/2-es számra. Unokatesóm tüzelni hívott (nagyon szeretek), de én inkább elolvastam a Flashback leírását. Aztán 2 hónapja megláttam a butikban (az egy ilyen kis trafik) az októberi számot. Mint már említettem, nagyon megtetszett. Azóta rendszeresen veszem (alig várom a decemberi számot). Üdv: Lugosi Tamás (Tom), Pécs"

Csocsi Tomi! Én is nagyon szeretek TÜZELNI, csak én nem a kandallóban, hanem előtte a pamlagon és azt nem piromániának, hanem valami egészen más mániának hívják. Na, de komolyra fordítva a szót: örülök, hogy felfedezted a lapot, remélem nem fogsz benne csalódni idén sem. Nagyszüleidnek üzenem, hogy máskor inkább kukoricacsutát, spirituszttablettát vagy Piroluxot használjanak gyújtósként, ne pedig egy mára már muzeális értékű, csak a gyűjtőknél megtalálható számtech újságot, amelyből az egész világon csak 10.000 példány készült. Értéke vetekszik a bélyegritkaságokéival, eszmei értéke pedig felbecsülhetetlen.

CSUPASZ PISZTOLY I/B

"Szia Zolee és a többi 576-os! Remélem nem haragszol, hogy levelet írok neked. Bocs, hogy tegezlek, ha nem tetszik írd meg! Én Krusovszki Katalin vagyok Ecserről. Ez a falu a XVII. ker. mellett van. Fontos tudnivaló, hogy nálunk nincsenek jelzőlámpák. 16 éves vagyok és a Szent László Gimnázium I/B spec. angolos szakára járogatok. Egy C64-es gépem van, ráadásul kazettás. (Most szokott az jönni, hogy dobd ki de sürgősen!) Egy négyemeletes ház második emeletén lakom, van egy macskám, egy kutyám és egy öcsém. Remélem ennyi elég lesz a bemutatkozásból. -...(bla-bla-bla)...- Most pedig elmondom írásom igazi történetét (amúgy nem mertem volna írni, csak abban reménykedem, hogy te megértesz). Képzeld, jövőre



nem fogunk számtechet tanulni! Várjál kezdem az elejénél. Szeptemberben kaptunk egy számtech tanárt. Nagyon szerettem Turay tanárurat. Mivel mindenki utált az osztályban, marha jól megvoltunk. Ő még tanított is valamit legalább. Őt sem szerették túl sokan. A többiek annyira bénák voltak, hogy a vizsgán csak én bírtam egyedül megcsinálni a pinbrusht, ötösre. Pedig marha könnyű volt. És legalább 2 hónapon keresztül gyakoroltunk. Novemberben meghalt. Frontálisan ütközött. Hónapokig nem tanultunk semmit. A többiek örültek, mert őket csak a játszás érdekelte, semmi más. Januárban kaptunk egy NŐ számtech tanárt. Marha jó! Nem az a bajom, hogy nő, de soha nem járt be rendesen órára. Fél év alatt csak az én nevemet tudta megjegyezni, mert mindig én oldottam meg szinte minden feladatot. Jó mi? -...(bla, bla, bla)...- Mindenki azt mondja, hogy hülye vagyok, hogy szeretem a számítógépeket. Nekem mindenem a számítógép! Nagyon rossz érzés, hogy nem tanulhatod, amit szeretsz! Aláírás: Krusovszki Katee"

Kedves Névrokon! Megrendítetettek a sorok, amiket írtál. Szörnyű dolgokon eshettél keresztül. Még most is beleremeg a gyomrom: kazettás C64 (ajjajaaaj!), négyemeletes ház és annak is a második emelete (jesszusom, hogy bírhatod?), kutyával/macskával/öcsikével egy fedél alatt (ez szörnyű), de hogy még jelzőlámpák sincsenek, az egyszerűen borzasztó!!! Oké, oké, leállítom magam, a morbid humort csak Drebil hadnagy és a ő csupasz pisztolya értékeli. Szóval tényleg sajnállak és megértelek. De fel a fejjel! Ha végképp nem lesz más lehetőséged, képezd magad autodidakta módon (tanulj demókból, szakkönyvekből, újságokból). Nagyon sok tehetség bújt ki a földből úgy, hogy szakiskolának még a színét se látta, de profi szinten elsajátította az ismereteket a továbblépéshez. Neked pedig van még egy nagy előnyöd: lány vagy és mint ilyen, unicum (nem a "szesz", hanem az "egyedi" értelemben). A nyíltságod és őszinteséged pedig nemes emberi erény, amely manapság kincset ér!

Zolee

CD32

32.oldal

LITIL DIVIL



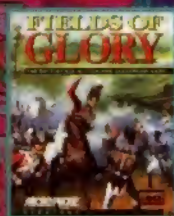
Az alapfelállás: A játékban az a megtiszteltetés ér minket, hogy bennünket sorsolnak ki a pokol ez évi "Teljesíthetetlen Küldetés" című versenyére. Ördögünknek öt labirintust kell majd bebarangolnia, hogy végül egy nagy adag Misztikus Pizzával térjen vissza (magasztos cél...). Utunkat persze számos csapda próbálja megnehezíteni, mint például a földből előjövő tövisek, tüzet vagy vizet fújó szoborfejek, mély vermek, piros, kerek aknák, stb... Ezek természetesen károsan hatnak az energiaállapotunkra, de ha még időben észre vesszük őket, könnyedén átugorhatjuk, vagy kikerülhetjük mindegyiket. A játék során persze van lehetőség egészségi állapotunk javítására is, így találhatunk majd különböző élelmiszereket, sőt a



pályákon néhol "extra életre" is lelhetünk (piros szív), mely maximumra állítja vissza energiánkat. A kajákon kívül találhatunk majd a kapukat nyitó kulcsokat, és különböző tárgyakat is. A főbb tárgyakat azonban sajnos venni kell (az erre a célra szolgáló szobákban), ezekhez pedig a pénzt szintén a labirintusokból kell begyűjteni. A szinteken persze nem elég megtalálni a megfelelő kiútat, ugyanis bizonyos helyeken csak úgy juthatunk tovább, ha különböző feladatokat teljesítünk. Csúcs grafika (mind a háttér, mind pedig a karakterek szempontjából), röhögtető animációk, stílusos és poénos hanghatások jellemzik a játékot.

CD32-es specialitások: ezt nem nagyon lehet tovább fokozni, úgy jó, ahogy van!

FIELDS OF GLORY



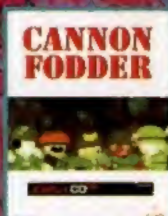
Az alapfelállás: A Fields of Glory bevonult a halhatatlan játékok sorába. Most, hogy megjelent a 32-bites változat is, ismét elővettük a MicroProse gyöngyszemét. A cégnek a stratégiai játékok izgalmát, érdekességét olyan gyönyörű grafikával sikerült megtoldania, amihez hasonlót ebben a műfajban már régen láthattunk. S ehhez a kivitelhez nem is választhattak volna a történelemből méltóbb hőst, mint Napoleont. A játékban hat nagy csata közül választhatunk, melyekből négy a valóságban is lezajlott a francia, valamint



az angol és porosz seregek között. Bár választhatunk, hogy melyik fél vezéreként szállunk be a háborúba, egy igazi hadvezér célja csak a Napoleonénál jobb húzások kitalálása és a waterlooi csata megnyerése lehet. A program lehetőségei nagyban hasonlítanak a stratégiai játékokban megszokottakhoz. A játék mégis kiemelkedik a többi közül szépségével egyszerű és logikus kezelésével és a sok hasznos információval, ami még történelem ismereteinket is bővíti. Alacsony szinten még egy két kalandozó ágyúval és lovassal is nagy sikereket és sima győzelmeket lehet elérni, nehezebb fokozatokban viszont már a csapatok összehangolt mozgatására a terep adottságainak kihasználására, a csatatér jó áttekintésére van szükség. Ehhez pedig már Napoleonhoz hasonló ötletek és trükkök szükségesek, s egy csatát sem lehet kétszer ugyanúgy lejátszani. De hát ettől válik egy játék igazán érdekessé és megunhatatlanná.

CD32-es specialitások: minek? A játék magáért beszél, tuning nélkül is a stílus legnagyobbja...

CANNON FODDER



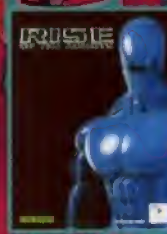
Az alapfelállás: – Képzeljük el, hogy vérszomjas lemmings-szerű mütyürük csatárláncba tömörülve kavarnak a dzsungel sűrűjében és ellenfelekre vadásznak. Ez a CANNON FODDER. Miután Amigán és PC-n végigsöpört és sikert aratott, nemrég megjelent CD32-re is. A száraz tények a következők: 23 misszió, amely 72 különböző helyszínre van felosztva, 5 különböző terepen (Dzsungel, Sivatag, Jégmező, Pusztaság, Földalatti bázis). Kezdéskor 15 emberünk áll készen a bevetésekre, akik minden végrehajtott küldetés után további 15 fővel egészülnek ki (természetesen az akció közbeni emberveszteség levonásra kerül). Az első 3-4 misszió nagyon pite, itt feltuningolhatjuk 'emberkészletünket' 40-50 főre, ami 5-12 szakasznak fe-



lel meg, hiszen a küldetéstől függően 3-9 főből áll egy harci egység. Nem kell elbízni magunkat a nagy számok miatt, mivel a felsőbb szinteken úgy hullanak majd embereink, mint a legyek. A harcokból visszatérő legényeink folyamatosan lépkednek a ranglétrán (16 lépcsőfok áll előttük), amely nemcsak büszkeségüket, hanem harci tudásukat és tűzerejüket is növeli. Minden 3 végrehajtott (sikeres) misszió után az újoncok (még be nem vetettek) is lépnek automatikusan egy szintet.

CD32-es specialitások: filmszerű intro (ha van Full Motion Video kártyánk, de ez nem-valószínű), minden egyéb változatlan.

RISE OF THE ROBOTS



Az alapfelállás: A Metropolis 4 nevű város jó hely, hiszen minden gépesített, robotok által irányított még a napfelkelte is. Egy szép napon azonban egy eddig nem ismert vírus fertőzi meg az ipari és katonai robotokért felelős számítógépagyat és ellenszegülve minden parancsnak, egy robotlázadás irányítójává válik. Bennünket, az ügyeletes cyborgot küldenek ki a fertőzött területre, hogy felszámoljuk a rebelliót. Konkrétan az lesz a feladatunk, hogy a félig ember, félig robot bőrébe bújva végigverjük az összes robot-ellenfelünket, akik az EGO vírussal fertőzöttek. Ennyi a történet és sajna ennyi is a játék. Bár az anyag nagyobb publicitást kapott, mint az amerikai elnökválasztás, hosszabb ideig

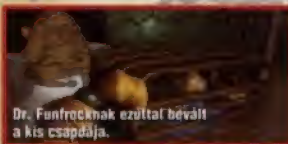


készült, mint az Eiffel torony, minden elképzelhető géptípusra megjelent, s így joggal várná el az ember, hogy eddig nem látott minőséget kap a pénzéért, de mindezek ellenére a játszhatósága a béka popsija alatt van. Csillog-villog a háttér, maximális precízítás jellemzi a karakterek megalkotását, a high-tech hangulat csak úgy sugárzik a játékból, de sajnos nem lehet vele játszani. Szögletes valamennyi mozdulat (amit nem lehet azzal magyarázni, hogy robotok), alig vannak szépen kivitelezhető mozgások, nem lehet átugrani a másikat (ez a legbántóbb hiba: szállunk az ellenfél fölött levegőben, majd egy pillanat múlva a földre hullunk előtte).

CD32-es specialitások: egy az egyben a PC CD-s változat (introval, átvezető filmjelenetekkel és hangokkal). A CD32 a maximumot nyújtja, de sajnos alapjaiban el van rontva a játék. Ez van...

LITTLE BIG ADVENTURE

BEBÖRTÖNÖZVE EGY ÁRTATLAN ÁLOM MIATT?


Dr. Funfrocknak ezúttal bevált a kis csapdája.


Twinsen mint a snowboard nagy rajongója.


Találkozás Sendell Istennővel.

A játék dobozán lévőnél jobb jelzőt én sem találok: a Little Big Adventure valóban elképesztő. Új akció/kaland játékmenetben, csodálatos, CD-ről szóló zenékben és nem mindennapi grafikában gyönyörködhetünk. A játékot végig izometrikus SVGA hátterek előtt játszhatjuk, a történet átvezető képsorai pedig Silicon Graphics animációk formájában peregnek le előttünk. A játék szereplőinek 3D-s, vektorgrafikás kidolgozása pedig mondhatni a hab a tortán.

Ám térjünk a lényegre: létezett valaha egy Twinsun nevű bolygó, rajta négy értelmes faj éldegélt: a lófarkas, ember formájú Quetchek, az elefántra emlékeztető Grobok, a kis alacsony Spherok, s végül a nyulakhoz hasonló Rabibunniek. A Twinsunon békesség honolt, ám egy nap a gaz zsarnok Dr. Funfrock magához ragadta a hatalmat. Hatalma abban rejlett, hogy a Twinsun bármelyik fajából elő tudott állítani mesterséges példányokat, s ezeket a klónokat a planétán elhelyezett telepodok segítségével oda tudta teleportálni, ahova akarta, Mi Twinsen egy fiatal Quetch irányítását vesszük át, akit csupán azért diliházba zártak, amiért különös prófétikus álmai voltak a Twinsun megsemmisüléséről. (Ezt az álmot egyébként Sendell Istennő bocsájtotta rá.) Hősünk elhatározza, hogy kiszabadul, hogy megtudja mi rejlik az álom mögött.

A játékban minden lehetséges helyen nézzünk körül, ugyanis életerőt, varázserőt, pénzt, s kulcsokat találhatunk. Találkozhatunk még négylevelű lóherékkel, ezek az életeink számát jelentik. Ha egy küzdelem során szükségünk lenne ismét a maximális életerőnkre, úgy még Twinsen elhalálozása előtt, az inventorynkból is elhasználhatjuk lóheréinket. Ezeket a lóheréket dobozokban tárolja hősünk, azonban kezdetben sajnos csak két dobozunk van. Én a játékban összesen három másikat találtam: Citadel Islanden a csatornában, a fogadós pincéjében (amikor a végrehajtók be akarják zárni a fogadót, megölve őket vegyük el a pincekulcsot), s végül egyet Principal Islanden a tengerparti leszakadt mólón. (Csak repülve lehet megközelíteni.) Kalandjaink során az állásmentésre nem lesz gondunk, mivel a program automatikusan megteszi azt.

Twinsen négyféle módon tud viselkedni: **normálisan** - ilyenkor a SPACE-szel beszélgetni illetve keresni lehet, **atletikusan** - így Twinsen futva fog közlekedni, s SPACE-szel ugrik, **agresszíven** - így tudunk verekedni, végül **diszkréten** - így lehet az üldözőink elől elbújni. Megemlíteném még, hogy Twinsen a fegyverét is ("Alt"-tal) különbözőképp használja a különböző módokban. Nekem például a kedvenc módszerem az volt, hogy discreet módban egy fedezék mögül nagy ívben dobáltam ki az ellenségre a gömböt.

CITADEL ISLAND

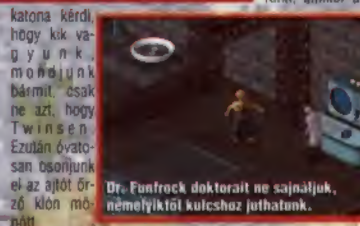
Kezdetben tehát az elmegyógyintézetben találjuk magunkat, kezdjünk el dühöngeni. A lecsillapításunkra érkező ápolót verjük szét, s ugorjunk fel a liftre. A további ápolóknál a következő a stratégia: ahol piros kapcsolót látunk, az ahhoz legközelebb eső ápolót kell mindig először agyonverni, különben riaszt egy klónt. A doktoroktól általában kulcsokhoz juthatunk. Az öltözőben váltsunk ruhát, s vegyük ki a szekrényből az ID kártyánkat és a holomapünket, azaz a térképünket ("H"-val használhatjuk). Egy másik dokitól egy újabb kulcsot szerezhetünk, s már kinn is vagyunk. Az intézetet azonban katonák őrzik, csak a szemeteskocsin tudunk kijutni, bújjunk tehát a szemét közé. Kinn keressük meg a házunkat, mely előtt Zoé, a barátnőnk vár minket. Hőseinknek nincs sok idejük a beszédre, ugyanis hamarosan klónok kopogtatnak. Bújjunk el egy másik szobában (discreet módban!). Ha nem sikerült, újra megszökve Funfrocktól később a kéményen keresztül (a házunk mögötti dombról) bármikor visszamehetünk a házunkba. Miután Zoét bűnrészesség miatt letartóztatják, nézzünk szét a házban. Az egyik szekrényben megtaláljuk őseink varázsgömbjét (a fegyverünket), és a köpenyünket. A kamrában a hordóknál titkos lejáratot fedezhetünk fel, de egyelőre arra még nincs szükségünk. A kandallón keresztül induljunk Zoé keresésére. Vegyük utunkat a kikötőbe, de előbb a patikából hozzuk el az üveg szirupot. (A patikust öljük meg.) A kikötőben nyírjuk ki a kaput őrző Gtobocionet, majd segítsünk a raktár előtt ülő Grobonak a munkájában: a raktárban toljuk a helyükre a ládákat (a'la Sokoban), amiért cserébe ad egy hajójegyet. Ezt mutassuk be a hajóskapitánynak, s irány a tenger.


A járőrrobot elhaladásakor jobb ha mozdulatlanok maradunk!

PRINCIPAL ISLAND

Principal Islanden először is jössünk át valahogy a kikötő őrein. Ha esetleg elfognának, ennek a szigetnek a diliházából a következőképp szabadulhatunk ki: szóljunk az őrnek, hogy a cellánkban van egy laza kő. Amikor kinyitja a rácsot, verjük össze, vegyük ki a szekrényből a cuccainkat, s az ablakon keresztül távozzunk. Kinn, amikor a katona kérdi, hogy kik vagyunk, mondjunk bármit, csak ne azt, hogy Twinsen. Ezután óvatosan osonjunk el az ajtót őrző klón mögött.


Most a katona épp a szükségét végzi, lopjuk hát el a motorbicikljét.

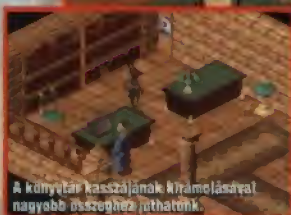

Dr. Funfrock doktorait ne sajnáljuk, némelyiktől kulcshoz juthatunk.

Menjünk a városhoz, s ott nyírjuk ki a járőröző klónt. Ettől fogva a békés lakók megbíznak bennünk, s segíteni fognak. Szerintük csak az Asztronómus tud nekünk segíteni, de ő háziőrizet alatt áll. Beszéljünk a sarkon álldogá-



ló Rabibunnieval, majd kövessük. Egy barátjához viszi hősünket, a kovács unokafivéréhez, aki pedig elvezet minket a házába. Ott azt ajánlja mossunk kezet. A csapot elfordítva egy titkos átjáró nyílik, amin keresztül a kovácshoz jutunk, aki pedig látva, hogy ismerjük az átjárót, hajlandó egy kulcsot készíteni a műhely előtti őrizetlen kapuhoz. A kapun túl az üzletben vegyünk egy kanna benzint. Most


10 tallérért ez a Rabibunnie bárhová elvisz minket a hajóján.


A könyvtár kasszájának kirámolásával nagyobb összeghez juthatunk.

beszéljünk a ház előtt álló Rabibunnie-lánnyal, aki segít elterelni az egyik klón figyelmét. Így egy rácshoz tudunk eljutni, ami pedig az Asztronómus házába nyílik. Beszéljünk az Asztronómussal, aki elmondja, hogy Funfrock egy bizonyos Legenda miatt ideges, ez tehát a gyenge pontja, s csak ennek utánajárva találhatjuk meg a barátnőnket. Többet nem tud, de további utazásainkhoz felajánlja az egyik barátját Port-Belooganál. Mi azonban először a tengerpartnál a szükségét végző katona motorbiciklijével menjünk a víztoronyhoz, s ott öntsük a vízbe a szirupunkat. Menjünk a könyvtárba, ahol a könyvtáros fiúnak (aki a csaphoz jár inni) mondjuk el, hogy a víz íze nekünk köszönhető. Ezért cserébe ő kinyitja nekünk a könyvtár tiltott részét. Ott elolvashatjuk, hogy a Legendát a megváltóról, azaz a Heirről, akit a White Leaf Sivatagban kell keresnünk. A könyvtárban egyébként az olvasóktól, többek között a Hamalayi Hegység egy Tiszta Vízű Taváról hallhatunk. Ezután menjünk a katonai táborba, ahonnan pedig a kis tragaccsal irány Port-Belooga. Beszéljünk a mólón horgászó Rabibunnieval, aki 10 tallérért elvisz minket a hajóján a White Leaf Sivataghoz.

WHITE LEAF DESERT

Ugráljunk a köveken ki a partra, majd nyírjuk ki a kerítés előtt posztoló őrt, s a kulcsával nyissuk ki a kaput. A sivatagba jutottunk. Beszéljünk a gitározgató öreggel. Megígéri, hogy elmondja majd, amit tud a Legendáról, ám előbb hozzuk el neki a Szent Könyvet Bú Templomából, melyet egy homokvihar betemetett. Ugorjunk hát be az egyetlen kilátszó szellőzőnyílásba az öreg mellett. A templomban csak jó logikára, és ügyességre lesz szükség, úgyhogy ehhez a részhez csak néhány tippet adok. A földön lévő kapcsolókra jó nehéz tárgyakat, a szobrokat kell rátolni, amelyek szállításához használjuk a mozgó pallókat. Ha úgy tűnik, nem tudunk elérni egy helyet, próbáljunk a szegélyeken átugrálni. A kapcsolókat a gömbünkkel is tudjuk működtetni. A csontvázakat a leírás elején már említett trükkel próbáljuk kinyírni. Ha minden jól megy, végül eljutunk a Szent Könyvhöz, amit ha megmutatunk az öregnek, kiderül, hogy a Templomból csak maga a Heir juthat ki élve, ez tehát mi lennénk. Ezzel elértük a következő varázslás fokozatot, s most már tudunk a rúnákból olvasni, és az állatokkal beszélni. Az öreg közli még azt is, hogy Funfrock Sendell Kútját akarja megszentségteleníteni, ezt kell tehát megakadályoznunk. Menjünk haza, s a titkos kamrában olvassuk el az eddig semmit mondó táblát. Kiderül, hogy a barlang kulcsát egy LeBorgne nevű kalóz orozta el valaha a családunktól.

ÚJRA PRINCIPAL ISLANDEN

LeBorgneról a könyvtárban a vetítőterem bejáratánál van egy könyv, azonban egy Grobo már olvassa. Olvastassuk fel vele a LeBorgne kincseiről szóló fejezetet. Egy útvonalról hallhatunk Proxima Islanden. Mielőtt távoznánk a szigetről, férkőzzünk valahogy Funfrock börtöneinek ablakaihoz, és beszéljünk a rabokkal. A jobb oldali rab a testvére címét adja meg, és hozzá egy jelszót. Gyűjtsünk össze legalább 200 tallért, és vegyük meg Port-Belooganál a katamaránt, amivel hajózzunk Proxima Islandre.

PROXIMA ISLAND

Ha követjük a felolvasott útvonalat, s discreet módban a kikötőbaknál a tengernek háttal elkezdjük számlálni a lépéseinket, a két lámpa közé érve egy Sphero lép hozzánk (az út egyébként a LeBorgne Múzeum kapujához vezetett), s megkér, hogy kézbesítsünk egy kávéfőzőt a barátjának, Lanktirnek. Ő a trafik mellett lakik, s ha átadjuk neki a küldeményt, ad egy listát a lóherék és a dobozok helyeiről. A szigeten találkozhatunk ismét a Principal Islandről már ismert házaló ügynökkel, akitől vegyünk egy hajszárítót. Ezt vigyük el Baldinohoz a tudóshoz, aki a hajszárítómotor segítségével elkészíti a Proto Packjét, amit fel is ajánl nekünk tesztelésre. Természetesen (hisz még fizet is érte) fogadjuk el. Nézzünk be a rabtól kapott címre, ám ekkor egy klón jelenik meg. Öljük meg, s a kulcsával nyissunk be a házba. Forger amikor meghallja, hogy a testvére küldött, átad nekünk egy piros mágneskártyát. Ezzel most már be tudunk nyitni a LeBorgne Múzeum személyzeti bejárójába, ahol a ráccsal ereszkedjünk le a csatornába. A csatornából nézzünk fel a helyi diliházba s verjük agyon az ápolót. Kapcsoljuk át a frissen felszerelt riasztókapcsolót, mire a múzeumból minden élőlényt evakuálnak. A csatornán keresztül a lent hagyott lifttel térjünk vissza a múzeumba. A fa padlózatra immár nem szabad rálépni, tehát mindig a Proto Packkel repüljünk a következő emelvényig. Így vegyük magunkhoz a régi kalóz zászlót, s a második emeletről a kincsesládából az őseink kulcsát. (A járőrrobotok elhaladásakor maradjunk mozdulatlanok.) Távozzunk, úgy ahogy jöttünk, s otthon a titkos barlangból vegyük magunkhoz a medált és a kürtöt. A kürt segítségével Sendell pecsétjeit tudjuk feltörni: a principal islandi pecsét csupán életet rejt magában, a sivatagi mögött viszont Joe az Elf raboskodik, aki szabadságáért egy kék mágneskártyát ad át, végül proxima islandi egy rúnás kőhöz vezet. Előbb azonban az Eclipse követ olvassuk el, így a rúnás kőtől nem csak az Eclipse Kő jelszavát tudjuk meg, hanem életet is kapunk. Visszatérve az Eclipse Kőhöz a jelszót elismételve a kő alól a Varázs Fuvola kerül elő. Ezután tűzzük ki a hajónkra a kalóz lobogót, s irány a Lázadók Szigete


A teleportációs központ computerét törjük ripityára!


A bárban vendégeljük meg a matrózt, s értékes információhoz jutunk.

REBELLION ISLAND

A lövészárokban tanyázó Grap Főhadnagy megengedi, hogy elvigyük a járgányát, amivel pedig a lázadók vezéréhez jutunk. Beszélve vele elmondja, hogy a valódi vezérüket, Kroptman Ezredest Funfrock emberei elfogták, s megbíz minket egy kis kommandó vezetésével a kiszabadítására. Menjünk vissza a dokkhoz, a csapatszállító hajóhoz.

A FRANCIA JÁTÉKGYÁRTÁS ÚJABB



HAMALAYI MOUNTAINS

A Hamalayi Hegység lábánál szállunk partra. Rögtön itt másszunk fel a sziklákra, s semmisítsük meg a radarokat. Ezután mindig úgy közlekedjünk, hogy a szektorok végénél várjuk meg kommandós barátunkat, s lehetőleg ne vigyük őt golyózáporba, mivel akkor mehetünk majd vissza egy új harcosért. Egyszer csak elérkezünk egy tankhoz, amiből ő kibombázza a solőrt, szálljunk tehát be mi is. A tankkal persze könnyen be is törünk Funfrock erődítményébe. Egy kis tűzharc után az erődítmény végében megtaláljuk az ezredest, akit szabadítsunk ki, s távozzunk az erőd végében lévő nyíláson keresztül. Hamarosan hősünk megfagy, de


A lázadók bázisán álljunk be mi is katonának.


Ezzel a tankkal persze mindjárt könnyebb [illegible]

a hegyekben élő egér szerű Kamik rátalálnak, s még egy snowboardot is adnak neki. Miután meguntuk a síelgetést menjünk a Rabibunnie faluba, amit Funfrock mutánsokkal tart terror alatt. Menjünk a bográcshoz, majd ha követjük az előbújó Rabibunnie-lányt, az nyit nekünk egy titkos átjárót vissza a partra, ahol jussunk be az épületbe. Benn egy "metrót" találunk, mely Dr. Funfrock mutáns-gyárába vezet. Ott irtsunk mindent, amit látunk, különösképp a lárvákat, és a pattogó tojásokat. Nehezen, de el tudjuk találni őket a gömbünket nagy ívben a kerítés fölött hajítva. Ha ez megvan, keressük meg a kapcsolópultot, nyírjuk ki az ott lévő dokit, s nyissuk ki a kisautóhoz vezető kaput. Az autóval visszamehetünk a faluba, ahol a falu lőnöke köszönetet mond, s elvezet minket a Szent Répához, mely alatt egy átjárót nyit, ami pedig egy katonai bázisra vezet. Küzdjük át magunkat a bázison (szükségünk lesz a kék kártyánkra), mely mögött végre megtaláljuk a Tiszta Vízű Tavat. A Tó jelenleg be van fagyva, ám a furulyánk hangja pillanatokon belül megolvasztja azt, s Twinsen megtölti vízzel a szirupos üvegünket. A légpárnás csónakkal távozzunk.

nyissuk ki a Doki széfjét. Funfrock varázskardja (a legjobb fegyver), és egy szívélyes hangú levél a szomszédunk (az építész) fiától kerül elő. Távozzunk a jobboldali cella titkos ajtaján keresztül, s otthon keressük fel az építészünk fiát. Bevezet minket a házukba, s megengedi, hogy elvigyük az ID-kártyáját az asztalról.

TIPPETT ISLAND

Menjünk vissza Funky Townba, s adjuk oda a mulatóban a zenésznek a gitárt. Mindjárt jobb a hangulat, ezért a tulajjal beszélgetve az megmutat nekünk egy lejárót a város csatornáiba. Itt ismét szükségünk lesz a Proto Packre, meg persze az ügyességünkre. Egyszer csak a sziget csúcsára lyukadunk ki, ahol már több száz éve vár ránk új közlekedési eszközünk: a Dino-Fly. Repüljünk Brundle Islandre.


Az Ürgitárt megszerezve mindjárt jobb a koncert hangulata.

BRUNDLE ISLAND

A központ kapusának mutassuk fel az építész ID-jét. Balra, fenn a falon törjük fel Sendell újabb pecsétjét, s másszunk be. Küzdjük át magunkat a következő ajtóig (kulcs a mellette lévő hordóban), mely a Teleportációs Központ szívéhez vezet. Először a telepodokat irányító dokit nyírjuk ki, majd vágjuk haza az összes telepodot és a központi komputert. Ha tökéletes pusztítást végeztünk, a repedt falon át távozzunk, és irány a...

sen először beszéljünk az északra található barátságos munkafelügyelő Groboval, aki egy targonca kulccsát nyomja a kezünkbe. Keressük meg az álló targoncát, mellyel hősünk áttör a lezárt útszakaszon. A következő helyen egy újabb zárt kaput találhatunk. Ugorjunk fel a tehergépkocsi tetejére (a munkások mellett megáll), majd bújjunk le. Ez arra jó, mivel az északi fal tetején van egy targonca, amely nem enged tovább minket, a teherautóról viszont mögéje ugorhatunk (amikor a teherautó még egy szinttel lejjebb van az északi fal mellett). Fussunk tovább, le, ahol a munkást összeverve megtaláljuk a zárt kapu kulcsát.

MŰREMEKE, AMELY A FLAMAND ELŐDÖK VALAMENNYI POZITÍVUMÁT FELSORAKOZTATJA



Mint az feltűnhetett, immár a bolygó másik féltekéjén járunk. Brundle Islandre csak egy hamis ID-vel juthatnánk be, Tippett Islanden, a Funky Townban pedig csak egy gyászos hangulatú mulatót találunk. Menjünk hát vissza a Rabibunnie faluba, s távozzunk a lyukon. Most viszont ne menjünk a metróhoz, hanem öljük meg a kerítés mögötti őrt, s gömbünk segítségével szerezzük meg a kulcsát. Így visszajutunk a másik féltekére, ahol vigyük el a furulyánkat


Végül hát találkozunk a kedves Dr. Funfrock-kal.

az öregnek a sivatagba. Az öregnek a furulyával végre sikerül a régi álma: virágot fakasztani a sivatagba, a régi gitárját pedig odaadja nekünk. Ezután a piros kártyánk segítségével hatoljunk be Principal Islanden Funfrock főhadiszállására, ahol végre találkozunk magával Funfrockkal is. Ő azonban eliszkol, tehát egyelőre szabadítsuk ki a két foglyot. Az egyiknek sikerült egy kulcsot szereznie, amivel

FORTRESS ISLAND

Fortress Islanden az egyik helyi Rabibunnie segít nekünk egy járatot ásni a Klón Gyártó Központba, ám előbb el kell takarítanunk a bejáratot őrző katonákat, és a tankot. Lenn a szörnyet intézzük el a kardunkkal. A kulcs a sarokban, a gomba mögött van. Hamarosan eljutunk a börtönbe zárt kedvesünkhöz. Ám gyorsan rá kell jönnünk, hogy Funfrock csapdába csalt minket, ez ugyanis csak egy Zoé-klón. Szabaduljunk ki ismét a diliházból, verjük szét az ál-Zoét, s a tőle elvett kulcs segítségével jobbról az ajtó mögül vegyük magunkhoz a cuccainkat. A klón gyárban ne nyúljunk a készülő egyedekhez, hanem menjünk oda az újabb pecséthez, törjük fel és másszunk be. A harmadik rúnás kő elárulja Sendell Kútjának a helyét Polar Islanden, majd ha ráöntjük a vizet felrobbantja az egész gyárat. A gyár romjai mögött meg is találhatjuk a két szigetet összekötő még épülő titkos útat. Az építkezé-


Leeresztve a trutymót fény derül a cápa trükkre.

POLAR ISLAND

Nyírjuk ki a Sendell Kútján barbárkodó munkásokat, s másszunk fel. Sendell Kútjának a bejáratához érkeztünk, s itt van Zoé is, ám ami rosszabb: Dr. Funfrock is. Kardunkkal tereljük őt a lyuk felé amelyen jöttünk. Hamarosan leesik a mélybe, s mi végre feltörhetjük az utolsó pecsétet. A kút aljára érve azonban ismét megjelenik Dr. Funfrock most már tehát végérvényesen át kell őt költöztetnünk a másvilágra.

Hatalmas küzdelem után végül Funfrock halálával kitárul a kút kapuja, s a belsejébe találkozhatunk Sendell Istennővel, aki hazarepít bennünket, ahol már mindenki minket ünnepel...

576 KByte ÉRTÉKELŐ

LITTLE BIG ADVENTURE — KIADJA: EOA

grafika	■■■■■■■■■■ (10/10)
hang/zene	■■■■■■■■■■ (10/10)
kezelhetőség	■■■■■■■□□□ (7/10)
kihívás	■■■■■■■■□□ (8/10)

PITE — KORREKT — REMEK

ÖSSZHATÁS **90%**

C64 | 1992 | ...

AMIGA | 500 | 1200 | CD32

PC: RAM: 4MB HD: 11MB VIDEO: SVGA CPU: 486
CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

PC ÉRKEZÉSI

MAGIC CARPET

A shot 'em up örökzöld stílus, kiapadhatatlan forrás. Csak attól függ, hogy kristálytiszta vízű, vagy ihatatlan bűzös lé, hogy hoz-e egy csöppnyi mozgalmasságot az amúgy dögunalmas játékfolyamba vagy sem. E költői képpel csak azt akartam nyomatékosítani, hogy valami rendkívüli dologra bukkantam, amikor megpillantottam a **BULLFROG/ELECTRONIC ARTS** újdonságát, a *MAGIC CARPET*-et. Nemcsak a témája, hanem a ki-



vitelezése is csodálatra méltó: egy mágikus szőnyegen lovagolva kell a legkülönfélébb ellenfeleket kilődöznünk, majd a belőlük alkalom adtán kipattanó "mannát" felszednünk és ezekből elegendő számút összegyűjtenünk. A varázsszőnyeg káprázatos tájak fölött repít bennünket, nem ritka a tűzhányók, várkastélyok, sárkányok felbukkanása sem - természetesen egy jól kigyúrt gépen ámulatba ejtő sebességgel! Különféle varázslatok és lövedékek állnak rendelkezésünkre a megszámlálhatatlan mennyiségű ellenfél likvidálásához. Egy monster gépen akár SVGA felbontásban is játszható, de a VGA felbontás is felettébb impresszív. A zenék és hanghatások minden igényt kielégítenek, egyedül az emelkedés/süllyedés érzését hagyták ki a grafikai eszköztárból. Ez azonban alig von le valamit is a játék összhatásából. Mondhatni majdnem perfekt.

KYRANDIA 3

Egy sorozat harmadik epizódját rendszerint már csak az utolsó bőr lehúzására, a nagytőkések pénztárcáinak degeszre tömésére agyalják ki szerencsétlen alkotók, akik eddigre már úgy kifogynak az eredeti ideákból, hogy rendszerint csak közhelyek puffogtatására telik erejükből. Rendszerint ugyebár. A **VIRGIN INTERACTIVE** által fejlesztett *KYRANDIA 3 - MALCOLM'S REVENGE* esetében azonban merőben más a helyzet, s ezt a kezdő képsorok megtekintése és a leesett állak visszacsatolása után azonnal beláthatjuk. A XXI. század számítógép-animációs lehetőségeit felsorakoztató intro arról tájékoztat bennünket, hogy Malcolm visszatér "kőfogságából" az élők körébe és végképp elhatalmasodik rajta ördögi énje. Mi bújunk az ő szerepébe és annyi



csintalanságot követhetünk el, amennyit nem szégyellünk. Ez is a játék célja: az előző két részben elszenvedett megaláztatások és vereségek megtorlása. Régi ismerősök szólalnak meg (digitalizált párbeszédek formájában), Xantia és Brandon ismét feltűnik a színen (amelyek a 3D Studio korlátlan lehetőségeit dícsérik), ezen kívül teljes képernyős animáció-hegyek, geg-csúcsok, folyamatos digi-zenék CD-ről és kiapadhatatlan ötlet-folyamok kísérnek utunkon. Minden szempontból kiemelkedő alkotás, annyi szent. Ráadásul iszonyú nehéz (Gazsi el is akadt benne és ez már plágium!)

US NAVY FIGHTERS

Az **ELECTRONIC ARTS** neve biztosíték egy játék sikerére, még akkor is, ha a nagynevű cég olyan stílusba kóstol bele, ami nem kifejezetten a szakterülete, azaz a repülőszimulátorokba. A *US NAVY FIGHTERS* is magán hordozza a szoftverház programjainak ismérveit: aprólékos kidolgozás, minden részletében maximális életszerűség, grafikai és zenei perfekció. Az előre megtervezett küldetések (ha csak nem bolondítjuk meg a rengeteg választható opcióval) teljesíthetőek és élvezetesek, ahogy pedig előre haladunk a ranglétrán, úgy növekszik a megoldandó feladatok nehézsége is. Az animációk, a mozgások és a manőverek életszagúak, bár egy jól feltuningolt számítógép elkél az elécsalogatásukhoz. Szépek a víz fodrozódásai, a hullámverés a hajók oldalán és orránál és a ra-



kéták becsapódásának animációi is úgy peregnek, mint ahogy az a tévéhíradóban láthatjuk. Hanghatásai közül leginkább a társakkal való rádiózás emelkedik ki, a digitalizált megjegyzések és kommentárok fokozzák a harci hangulatot. Egyedüli hibája talán, hogy a test-test elleni küzdelem (dogfight) nem az erőssége, olyan gyorsan elhúzunk a célpontok mellett, hogy csak a visszajátszásoknál derül ki, hogy mi is történt valójában. Így a rombolás "örömét" csak korlátozva tudjuk kiélvezni. Hát, ez legyen a legkisebb baj...

LODE RUNNER

A nagynevű szoftverház, alias **SIERRA ON LINE** egyik legfurmányosabb ötletének gyümölcse, a *LODE RUNNER* sok évi szünet után ismét bemasírozott a köztudatba. Már csak a legöregebb motorosok emlékezhetnek a játék ősére, az 1982-ben (!) megjelent eredeti változatra, amely milliókat ragasztott a képernyő elé. Gondolt hát egyet a híres kiadócég és a szimulátorairól és briliáns CD-s játékairól híres Dynamixszal elkészíttette a "legenda" '94-es változatát, amely a januári program-kavalkádban lepusztult és régies kinézete ellenére is nagy sikerre számíthat. Egy miniatűr emberkével kell a földalatti járatokban szaladgáló szörnyecskéket kinyif-



fantani úgy, hogy közben a saját testi épségünk ne szenvedjen károsodást. Gyors gondolkodás és még gyorsabb rohangálás kell ahhoz, hogy a szakadékokkal, bombákkal, átjárókkal és persze ellenfelekkel teli pályákat (szám szerint 150-et!) rendre abszolválni tudjuk. Igazi élményt a játék 2 játékos üzemmódban nyújt, hiszen ekkor társunkat is meg tudjuk szivatni egy könnyed aknarobbantással, vagy ő ejt a fejünkre egy követ a felső szintről. Ha ez még mindig kevés lenne, akkor elmondom, hogy saját pályaeditort is kapunk a pénzünkért, amivel aztán igazán szabadjára engedhetjük a fantáziánkat. A játék nemcsak DOS, hanem Windows környezetben is futtatható.

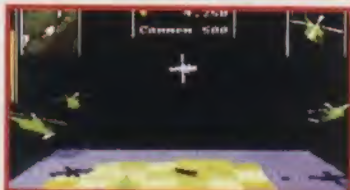
HELL

A feltörekvő cégek között előkelő helyet foglal el az amerikai székhelyű, de mára európai irodával is rendelkező **GAMETEK**, amely az idei karácsonyt minden bizonnyal aranybetűs ünnepként fogja határidőnaplójába felvésni, hiszen két programja is felkerült az eladási listák felső régióiba (a Star Crusader és a Quarantine). Az újévet is egy nagy dobással kezdik, a *HELL* című cyberpunk thrillerükkel. A játékban összekeveredik az idő, a tér, a jelen és jövő, a valós élet és a túlvilág. 2094-ben járunk, üldözöttként menekülünk olyan bűnök miatt, amiket el sem követtünk - vagy mégis? Az igazságszolgáltatás emberei életre-halálra keresnek bennünket, s melléjük szegődött a Sátán is, aki feljött a pokolból, hogy a bűnösöket magával vigye. De mi nem követtünk el semmit! Hogy igazunkat bizonyítsuk és megmeneküljünk a biztos haláltól vérbeli cyber eszközökhöz kell folyamodnunk: komputer hackelés, infóleszívás, hálózatgarázdaság, stb. A 3D-s környezetben játszódó és igazi hollywoodi hangulatot árasztó játékban mozisztárok is "fellépnek" vendégművészként. Ide kívánkozik egy rövidke megjegyzés: úgy látszik végérvényesen eldőlt, hogy a filmkészítés és a számítógépes technika hamarosan fúzionálnak. Menőbb játék el sem lesz képzelhető igazi világsztár(ok) szerepeltetése nélkül. Khm. Tudom ajánlani a Holló Színház társulatát...



OLDAL AMIGA

ZEEWOLF



Az egyelőre alig ismert **BINARY ASYLUM** áll az év első valamirevaló amigás játéka, a *ZEEWOLF* mögött. Valószínű a "szűz kéz" elve alapján sikerült a játék olyan profira, mint amilyen. Stílusa egészen egyedi, bár három (h)ősprogramból is táplálkozik: a legendás Virus-ból, a népszerű Desert Strike-ból, legőregebb őse pedig a Thrust. Valójában egy 3D-s polygongrafikás helikopteres lövöldözésről van szó, de azért sokkal több lakozik a programban, mint egy mezei shoot 'em up-ban. A helikoptermotívum a Desert Strike-ból ismerős, a Virus-ból azt örökölte, hogy gépünk a képernyő egy fix pontjához van ragasztva és a mozgás érzését a talaj és a körülötte levő tárgyak, objektumok hozzá viszonyított mozgatása adja. A gravitáció legyőzését és az állandó egyensúlyozgatást pedig a Thrust-ban láthattuk legelőször. Akkor tulajdonképpen mi a program sajátja? A remek játszhatóság, a 32 pályányi, kihívásokkal teli misszió, a kényelmes irányítási metódus és az eddig ritkán tapasztalt sebességű grafika. A küldetések a hadifoglyok kimentésétől, a légicsatákon át a "kutasd fel és tedd el láb alól"-missziókig minden "szakterületet" felölelnek. Az egér, mint navigáló eszköz sokkal finomabb mozdulatok elvégzésére alkalmas, mint a joy, ezért én ezt preferálnám a helyetekben. Legfőképpen pedig a program beszerzését ajánlom!

JUNGLE STRIKE

Az év elejének egyik legnagyobb durranása minden bizonnyal az **OCEAN** gondozásában valamennyi Amigára megjelent *JUNGLE STRIKE* lesz. A már majd' minden formátumot megjárt program bármelyikkel felveszi a versenyt - mind grafikailag, mind hanghatásilag maximális teljesítményt nyújt. Az első epizódból, a Desert Strike-ból megismert és annak végén megölt tábornok fia veszi át a rosszfiú szerepét, nukleáris katasztrófával fenyegetve a világot. Ezen túlmenően ő az első számú drogkereskedő, küldetésünk tehát kettős jelentőségű. Nyolc misszió áll előttünk, melyek mindegyike 30 különböző részfeladatból áll, teljesen új harci járművekkel és kiegészítő fegyverekkel küzdhetünk. A feladat gondolom mindenki számára ismert, a lényege: taktikázással, okos üzemanyag és tűzerő tartalékolással, majd apait-anyait beleadva minden fegyverzetünket bevetve ki kell füstölnünk az ellenfelet és az elsődleges célpontot megsemmisítve vissza kell térnünk a főhadiszállásra. Állandó térképezéssel kísérhetjük figyelemmel a meghatározott célpontok és az üzemanyag pótlására kijelölt helyek helyzetét. Muníciót és pajzsot néhány megsemmisített harci eszköz "alatt" is találhatunk, az integető emberkék pedig megmentésükre várnak, úgyhogy emeljük ki őket is a harcmezőről. Teljes a harci hangulat... Kell-e ennél több?



SKELETON KREW



Úgy tűnik, a **CORE DESIGN** még jó ideig lát fantáziát az Amigára való fejlesztésekben, bár már jobbára csak A1200-esen (nomeg CD32-őn) indulnak harcba, de ott szőnyegbombázásszerűen dobják piacra anyagaikat - melyek között minden stílus képviselője megtalálható. Legújabb "bombájuk", a jó másfél év alatt tető alá hozott *SKELETON KREW* nem mindennapi alkotás. Talán csak a sztori tipikus: intergalaktikus háború van kialakulóban, melynek megelőzősére 3 fémpáncélba bújtatott izomkolosszust bérelnek fel (ők név szerint Spine, Joint és Rib, akik közül az első egy bombázó csaj), akik hősiesen végzik "szecskavágó" munkájukat, hiszen egyéb dolguk sem lesz, mint lekaszabolni azt, aki eléjük kerül. A futurisztikus történethez illenek a szereplők is: robotok, cyborgok, mechanikus ölőgépek. A 6 fémes pálya úgynevezett izometrokus látképű, azaz 45 fokos szögben látszódó 3D-s helyszíneken kell előrenyomulnunk. A játék hangulatilag a Walker és a Chaos Engine elegyítésének érződik, ami jó ómen. Zenéje leginkább a heavy metalt és azon túli muzsikát értékelőknek jelent majd audio-orgazmust. Külön érdekesség, hogy a program mellé egy profi comics-rajzolóval elkészíttetett képregény is dukál, amiből az előtörténetet tudhatjuk meg.

PINBALL ILLUSIONS

Valami egészen elképesztő kitartással ontja magából flipperszimulátorait a **21ST CENTURY ENTERTAINMENT**, hiszen a Dreams, a Fantasies után alig egy év eltolódással a harmadik - és minden bizonnyal még mindig nem utolsó - epizódot adták ki *PINBALL ILLUSIONS* címmel A1200-asra. Bár a szimulált flipperjátékok soha nem fogják elérni az élő flipperezés hangulatát, ezen rész az eddigi legközelebb merészkedett ehhez a határhoz. Világelső újítása a multi ball effekt, amely az egyszerre 2-3 fémgolyós játékot jelenti. Mivel játék közben a flipper felületének csak azt a szeletét látjuk, ahol a laszti éppen gurul, ezért a többgolyós játéknál automatikusan egészképernyős, nagyfelbontású (hi-res) képre vált a program, hogy mind a kettő/három fémgolyó mozgását figyelemmel tudjuk kísérni. A tervekkel ellentétben csak 3 táblás lett az összeállítás (név szerint Law 'n' Justice, Babewatch és Extreme Sports), mivel a negyedik asztalt az utolsó pillanatban kiemelték a repertoárból (minőségi megfontolásokból, ami - véleményem szerint - előrevetíti a stílus teljes kimerültségét). Azt viszont kifejezetten díjaztam, hogy ez az első olyan flipper, amely ismeri azt a régi trükköt, hogy hogyan lehet az egyik ütőről a másikra passzolni a golyót (egy rezdítés a befogott lasztin az egyik karral, mire a golyóbis egy elegáns mandinert követően a másik karra perdül).



PREMIER MANAGER 3

Hihetetlen, de mégis igaz: a focimenedzserek népszerűsége egy pillanatig sem lankad, a nemzetközi eladási listákon az első 10-ben mindig találunk egy-két stílusbelit. Ezt a tényt lovagolta meg a **GREMLIN INTERACTIVE**, akik a legsikeresebb menedzserük továbbfejlesztésével rukkoltak ki még december végén *PREMIER MANAGER 3* címmel. Az elődjéből is eladtak vagy százezer példányt, s a cég a folytatástól is hasonló sikereket vár. És joggal teszi mindezt! Annyi mindent belepakoltak egy programba, hogy az ember alig győzi kapkodni a fejét és még mindig 1001 teendő vár elintézésre. Opcióként ugyan választható egy segédmenedzser, aki többé-kevésbé önállóan végzi a neki kiadott feladatokat, de azért ajánlott minden tevékenységét kontrollálni. Külön érdekesség a "meccsek lejátszási mélységének" beállíthatósága, amely során a legapróbb részletekig végignézhetjük és kielemezhetjük a mérkőzéseket, avagy egy biztosra vett rangadónál akár csak a végeredményt is kérhetjük a meccs végignézése nélkül. Lehetőség van európai játékosok (idegenlégiósok) beszerzésére is, akik vagy megvásárolhatók, vagy szezononként "kibérelhetők" más kluboktól. Meg kell azonban említeni azt is, hogy a játék minden eddigi menedzsert lepipál a nehézségi fokával. Még a legtapasztaltabb játékosok állítása szerint is majdhogynem megnyerhetetlen a bajnokság!





Fantazmagória

"Azok a szemek. Akár a kárhozat kútjai. Akár két feketeacél gömb. Beléjük pillantottam s elvesztem. Az elmém szabadságért rimánkodott. Félelem - pánik - menekülés! De a lábaim cserben hagytak, meg se tudtam mozdulni.

Egy szívdobbanásnyi ideig az arcomat simogatta, majd ujjai megszorultak a torkomon. Olyan gyengédek voltak a szemei - mégsem remélhettem kegyelmet,

MIÉRT NEM TUDOK ÜVÖLTENI?!

Farkasként csapott le rám. Fogai egy szemvillanás alatt belemélyedtek a nyakamba. Az elragadtatás forró lángjai csaptak föl bennem. Belenyalt a torkomból csorgó vérpatakba, majd elkezdte szívni. Úgy tapadtam hozzá, mint egy fuldokló matróz, mint egy szerető. Az én sziklám, az én gyönyöröm.

Éreztem, ahogy kezd kihúnyni az életem. A szemeim elhomályosodtak, még utoljára felnyögtem. Kiszakadtam ebből a fájdalmas és sötét létből, felemelkedtem, elhagyva rángatózó s egyre inkább elnehezülő testemet. Lehullt az utolsó szem is a homokórában. Oly nyugalom van itt, végre megleltem a békét.

Ez a halál, a végső...

Forróság! Fájdalom! Zavar! Valami keserű ízt éreztem a számban. A jéghideg undor kirántotta lelkemet nyugalmából. Felém nyomta a csuklóját. A benne gyöngyöző élet vörös ragyogása oly hivogató volt. Csak egy dolgot tudtam: innom kell, hogy életben maradjak.

Oh Uram, könyörülj rajtam!

Lecsaptam, akár egy vadállat. Diadalmasan nyaltam végig a bőrén. A forró folyadék kellemesen cirógatta a torkomat. Örültem a melegének. Kezdtem magamhoz térni. Sikoltani akartam, a vére csak folyt tovább, egyre inkább megtöltve üres testemet. A fájdalom gyönyörré változott. Micsoda rendkívüli, élettel teli haldoklás. Eggyé váltunk.

De mivé?

Üvöltve nyúltam az életet jelentő forrás felé. Eltűnt. Elterültem a földön. Valahonnan a közelből üvegcsörömpölést halottam. Egyedül maradtam. Az élet még mindig szorította torkomat, midőn elmerültem a rémálmok világában."

ELŐSZÓ

Vámpírok, farkasemberek, varázslók. Sok, magát bölcsnek tartó ember szerint ezek mindössze a képzelet s legendák szülöttei. Pedig ez nem több, mint ostoba önámítás, mint számtalan tény s bizonyíték semmibe vétele. Ezek a lények igenis léteznek, noha valódi mivoltukat gondosan s ravaszul álcázzák.

Hol is kezdjem a történetet? Az érintetlen vadonokat járó s szent helyeiket fanatikusan védelmező farkasemberekkel? Vagy a technika világa ellen minden eszközzel küzdő mágusokkal? Esetleg az örökké vadászó, a nagyvárosok forgatagában rejtőzködő vérszívókkal, a vámpírokkal?

A VÉRSZÍVÓK

Az ám, a vámpírok... Ha valakik igazán közel állnak a sötétséghez, hát akkor ők azok. Elvégre nehéz embernek maradni úgy, hogy közben mások vérén táplálkozva rejtőzöl örökké a napfény s rád vadászó ellenfeleid elől. Mert bizony még nekik is akadnak ellenfeleik, noha fizikai és szellemi erejük egyaránt félelmetes. Ott vannak például a farkasemberek, akik a legtöbbször szó nélül széttépik az utukba kerülő vérszívókat. De említhetném a számtalan boszorkányvadászt is, akik az igazságot megsejtve minden erejükkel küzdenek a vámpírok ellen. Nehéz küzdelem ez, hisz a sötétség gyermekei egyáltalán nem olyan védtelenek, mint azt a legendák alapján gondolnánk. A fokhagyma s egyéb füvek példának okáért mit sem érnek ellenük, de a legtöbbször még a kereszt is hatástalan. A fakaró komoly sebeket okozhat, de korántsem elég egymaga egy vámpír elpusztításához. Egyedül a tűz és a napfény lehet végzetes számukra.

A vérszívók természetesen éjszakai lények, de nappal se teljesen tehetetlenek. Ilyenkor mély álomba merülve pihennek rejtekhelyükön, amit nem egyszer csapdák és hűséges szolgáik védenek. Ebből az álomból azonban fel tudnak ébredni, noha ilyenkor jóval gyengébbek s lassabak, mint egyébként.

A vámpírok élete voltaképp nem egyéb, mint egy állandó küzdelem a bennük lakó fenevad s az éhség ellen. A legtöbben közülük elvesztik ezt a csatát, s egy lélektelen, ámde annál kegyetlenebb gyilkológéppé válnak. Rebesgetik, hogy néhányan ráleltek a békére s harmóniára, de jómagam erősen kételkedek ebben.

A vérszívók már igen rég felismerték egy rendezett közösség előnyeit, így aztán klánokba tömörültek. Ezek a klánok nem csak elnevezésükben különböznek, hanem értékrendjükben s belső szokásaikban is. Nincs két egyforma klán, mint ahogy nincs két egyforma klántag sem.

A FERTŐZÉS

A legendák szerint mindenki vámpírrá lesz, kinek egy ilyen fenevad kiszívta a vérét. Istennek hála ez nincs így, hisz akkor rajtuk kívül nem sok élőlény lenne a földön. Senki nem tudja, hogy mi ad erőt a vérszívóknak, hogy mi tartja őket évezredeken át közöttünk. Egyesek szerint Káin leszármazottai, míg mások szerint egy ősi faj utolsó fennmaradt példányai. Egy biztos: történetük a legősibb időkre nyúlik vissza. Testükben valami nem e világi folyadék kering, amivel egy halandót megitatva szolgájává teheti azt. Igen, elég egyetlen korty vámpírvér, s máris a hűséges szolgájává váltál. S ami még különösebb: ez a mágia még magukon a vámpírokon is működik, igaz nekik háromszor kell inniuk a vérből, hogy szolgává váljanak.

A vámpírrá válásnak is megvan a maga ritusa. A maga kegyetlen, őrült, átkozott ritusa. Először a fenevadnak ki kell szívnia áldozata összes vérét. Ezután a vámpírnak saját véréből meg kell itatnia a kiszemelt halandót, s már vége is a folyamatnak.

Egy nagyon fontos dologról még nem szóltam, s ez a vámpírok generációi. A legendák szerint Káin teremtette az első generációs vámpírokat, ők a második generációsokat és így tovább. Ez azt jelenti, hogy egy nyolcadik generációs vérszívó egy halandót megfertőzve csak egy kilencedik generációba tartozó vámpírt hozhat létre. Így hígult fel az ősi vérvonal generációtól generációra. S így csökkent a vérivók hatalma is, hisz a második vagy első generációba tartozó ősök mostanra már legendává fakultak. Azt rebesgetik, hogy valamikor majd teljesen felhígul ez az ezerszeresen elátkozott vér, s ekkor majd végérvényesen megszűnik az átok.

Van azonban még egy sötét s rettenetes titok is: ha egy vámpír kiszívja egy nála hatalmasabb és ősibb fajtársa vérét, átörökli annak erejét, tudását. Ez az a titok, ami miatt számtalan belső harc robbant ki, ami miatt az ősöreg vámpírok már-már paranoiásan kerülik a többi vérszívó társaságát.

A VÁMPÍROK ÉS AZ EMBEREK

A legnagyobb boszorkányvadászok sem tudják pontosan, hogy egészen pontosan hány vérszívó él közöttünk. Életmódjuknál fogva a nagyvárosokat kedvelik, máshol nem is nagyon fordulnak elő. Elvégre a vadonban nehezebben jutnak táplálékhoz, nem is beszélve a farkasemberek állandó támadásairól. Óvatos becslések szerint a városokban minden 100 000 emberre jut egy vámpír, s ez a szám többé-kevésbé állandó. A vérszívók vezetői már rég felismerték, hogy csak addig maradhatnak fent, amíg csak igen kevesen tudnak létezésükről. Viszont ha túlzottan elszaporodnának, előbb vagy utóbb bizonyosan fény derülne létezésükre. Épp ezért a klánok vezetői igen keményen szabályozzák, hogy ki hány szolgát és alárendelt vámpírt teremthet magának. Sőt, a legtöbb esetben ez kizárólag a herceg (klánfőnök) kiváltsága.

Az újonnan teremtett vámpír, akár egy újszülött, még nem életképes, hisz meg kell tanulnia használni emberfeletti adottságait. Ezek az adottságok klánról klánra változnak, a vérmágia használatától egészen az ember fölötti erőig terjedhetnek. Ám nem csak ezek teszik a vérszívókat erőssé, hanem évszázados tapasztalataik és tudásuk is.

Egy biztos: a vámpíroknak a vérében van (míly morbid szóvicc) a politika és cselszövés. Ez különösen vonatkozik a Ventrue, Nosferatu és Tremere klánokra, de a többinek sincs oka a szégyenkezésre. Sok vérszívó mögött hatalmas vagyon és rendkívüli kapcsolatok állnak, nem is beszélve a különböző szolgákról és szövetségesekről. A legtöbben készséggel együttműködnek az emberekkel, bár közelebbi kapcsolatot érthető módon nem szoktak kialakítani.

Ha mindent nem is, de legalább néhány érdekesebb dolgot remélem el tudtam mondani a vámpírokról. Egy valamit senki ne felejtsen el: ezek a lények hatalmas és erős ellenfelek. Még ha sikerül is eggyel végezni (ami nem túl valószínű), a társai megkeresnek és bosszút állnak. Nem is annyira a testvérük miatt, mint inkább a saját biztonságuk érdekében. Én figyelmeztettem mindenkit... Akiket pedig még részletesebben érdekel ennek az ősi és sötét fajnak a története, az keresse a Vampire - The Masquerade című szerepjátékot. S ne felejtsétek: ez csak játék...

T.J.

Az ötlet kipattanásától a LONG LIFE díszdobozba bújtatásáig egészen pontosan 276 nap telt el, amelyből a konkrét fejlesztés 275 napot tett ki, a maradék 1 nap pedig a szokszorosításból, csomagolásból és az üzletekbe való kiszállításból állt. És ez nem vicc! Az utolsó pillanatokban is bekerült egy-egy apró szépítés a játékba, hogy az utolsó bitig perfekt legyen az alkotás. Meginterjúvoltam a játék programozóját, Domokos Sanyit, hogy áruljon el néhány kulisszatitkot a fejlesztés körülményeiről, a játékban felhasznált trükkökről és egyéb nyalánkságokról. Megpróbálom a laikusok számára is érthetővé téve elmondani, amit Sanyi hexadecimális kódszavakban és szubrutinokban fejezett ki. Íme:

A fejlesztés első szakaszában rohamléptekkel alakult, szépült a játék, annak ellenére, hogy a kerettörténet még csak nagy vonalakban körvonalazódott akkortájt. Sanyi azzal magyarázta ezt, hogy szerinte egy verekedős játéknál nem a sztori határozza meg a



EXKLUZÍV

Titkos infók a készítőtől!

játszhatóságot és a termék összhatását, hanem a karakterek kidolgozottsága, sokszínűsége és mozgatásuk látványossága. Ezért is fektetett nagy súlyt a figurák megvalósítására. *Olyan technikát dolgozott ki, amivel az egyik szereplő sprite-okból, a másik pedig karakterekből van felépítve.* Ezzel érte el, hogy a C64-es színskálájához és egyéb lehetőségeihez mérten a lehető legtöbb színt varázsolja a két szembenálló fél alakjára. Ez emberenként 3-3, azaz 6 féle szín egyidejű használatát teszi lehetővé.







Ismerve a C64-es tárkapacitását és annak használhatóságát, a lehető legjobb helykihasználás érdekében egy másik trükköt is be kellett vetnie. Minden egyes karakter 9 sprite-ból, avagy 64 karakterből épül fel. Ezek természetesen számos helyen "lyukasak", ugyanis nem négyzettömbök, hanem vékonyka figurák harcolnak egymással. *Rutinja segítségével a memóriában csak az épen aktuálisan használt (azaz információhordozó) területek vannak letárolva, a többi "kinullázására = kilyukasztására" kódtáblázatot használt.* Ezzel a sprite-os ábrázolás esetén 1/3-nyi, a karakteres ábrázolásnál pedig 1/2-nyi memóriahelyet tudott megspórolni. Ha ezt a trükköt és e "nemes" célnak alárendelve néhány egyéb finomságot nem alkalmazott volna, akkor a 96 féle mozgásfázis (plusz a hátterek, kód, zene) 3 darab C64-es memóriájába fért volna csak be. Nem semmi, mi?!

Kiemelkedő munka az a tömörítő rutin is, amellyel a lemezről betöltött adatok sűrítése történt. Hatásfoka 40-50%-os, ami igen magas szám a gyorsaságához képest. Észrevehetetlen az a néhány tizedmásodperc, amíg az adatok kitömörítése megtörténik. *A kitömörítő rutin érdekessége, hogy nem használ 1 byte-nyi többletmemóriát sem, magyarán "magára" sűríti szét az adathalmazt, anélkül, hogy hibát vétene.* És itt kezdenek összeállni a dolgok: ugyanis ennek használatát csak a figurák nagyon gondos, a fenti módszerrel megvalósított tervezése tette lehetővé. A szereplők megalkotásához egyébként egy Amiga 500-ast használtak (a DELUXE PAINT-et segítségül hívva), ugyanis az idő rövidsége miatt nem volt érdemes külön erre a célra egy sprite- és karaktereditort kifejleszteni, nomeg a 96 mozgásfázis megrajzolása az Amigán sokkal fürgébb munka, mint C64-en. Ez a bűvös 96-os szám egyébként úgy jön ki, hogy a karakterek balra illetve jobbra állva is meg vannak rajzolva, ami azért volt szükséges, mert a C64-es 1 MHz-es sebessége nem elegendő a real-time-os tükrözés megvalósításához.

Sanyi az utolsó szó jogán még annyit tett hozzá kaján mosollyal: már a fejében van a **LONG LIFE DATA DISC** minden byte-ja, ami egy újabb választható szereplőkkel, keményebb ellenfelekkel és egy bazinagy végellenféllel megspékelt adatlemez lenne. Az eladási statisztikák őt igazolják, hiszen az első héten 350 darab fogyott el a díszdobozos játékból, és ez még csak a kezdet...

A kézikönyv utolsó mondatai között van a "Lehet, hogy nem csak SATO-val lehetünk, ha egyedül játszunk?!" kétkedő kérdés. Mit jelenthet ez a sokat sejtető mondat? Hát azt, hogy egy titkos joystickmozgatási kombináció segítségével valamennyi, eddig piros keresztel áthúzott karakter is választhatóvá válik! Az alábbiakban megadjuk az első három kódot, amellyel MEDIK, STROGOFF és SNAKE is kiválasztható a karakterképernyőn a joystick mozgatásával. A Commodore billentyűvel újra próbálkozhatunk, ha elrontottuk. Folyt. köv.

A **CD-ROM** TECHNIKA TÖKÉLETES ERŐDEMONSTRÁCIÓJA!

CREATURE SHOCK

Energiát találtam

A CREATURE SHOCK két CD-je tényleg dupla élvezet.

Csak nézem az asztalomon tornyosuló PC CD halmot és szörnyű gyanúm támad: itt újabb temetés lesz! Hiába tartanak sokan cinikusnak, ezúttal tuti biztos vagyok benne, hogy a SZÁMÍTÓGÉPEK ÉS KONZOLOK temetőjében a következő kriptát a PC leOrájött, hogy igazán látványos játékot a legkönyebben CD-s verzióban lehet készíteni, és ugyebár minek megmászni a lépcsőt, ha ott van mellette a mozgólépcső...?

ELKÉPESZTŐ GRAFIKA

...mindamellet néha én is inkább a mozgólépcsőn megyek fel. És ez a CREATURE SHOCK hiába egy egyszerű akció/lövöldözős anyag, a grafikája egyszerűen csodálatos. Az animációkhoz hasonlót én még nem láttam, ezek közül külön kiemelném a főhős mozgását - ez az eddigi legtökéletesebb PC-n előforduló ember-mozgatás.

TÚLNÉPESEDTÜNK

A 2123-as évben a Föld népessége annyira megszaporodott, hogy hatalmas felderítő űrhajókat kellett szétküldeni a Galaxis minden irányába, amelyeknek egy a Földhöz hasonló lakható bolygót kellett találniuk. Az egyik ilyen hajó kapitánya Playmate of the Month: Miss Június 2120 volt (legalábbis a méreteiből erre következtek) aki egyedül vágott neki a nagy utazásnak. Rövidesen azonban egy szörnyű katasztrófa történt: egy hatalmas méretű idegen organizmus kerítette hatalmába a gépét. Már csak annyi ideje maradt, hogy egy jeladó szondát lőjön ki a világűrbe...

Céllövészet a űr-vursliban

ÉS FELTŰNIK A HŐS!

...melynek jeleit szerencsére a Földön is fogták. Útnak indították hát a legjobb harcosukat (azaz a játékost) hogy derítse ki mi vagy ki áll a támadás mögött. Hősünknek 5 pályán kell túljutnia, melyek közül kettő űrhajós lövöldözős, a másik három pedig a csodálatos 3 dimenziós mászkálós stílusból való. Az egész játék lényegében egy állati fantasztikus filmnek felel meg - legalább egy órányi átvezető filmmel megtoldva - amelyben a továbbjutás csak tőlünk függ...

IRÁNY A VÉGTELEN!

...vagyis attól, hogy milyen jól tudunk az egérrel egy kis űrhajót irányítani. Az első pályán ellenséges gépek és aszteroidák között kell átlavírozni, a harmadikon ugyanez a feladat, de egy bolygó felszíne felett...

LÉNYEG AZ ÁTÉLÉS!

...de közben persze beugrik a második helyszín, az idegen űrhajó belseje. Itt kezdésként letesztelhetjük az Operation Wolfban szerzett céllövő képességünket, majd neki kell vágnunk egy ezerfelé ágazó kacifántos labirintusnak. Jópár órányi felfedezés és szörnylövészet közben találunk némi fegyver energiát és az útvesztő végén megleljük Miss Júniust is. A gyártócég egyébként azt javasolja, hogy játék közben kapcsoljuk le a villanyokat és a hangszórók helyett használjunk fülhallgatót...

Az űrhajós lövöldözős pálya

AZOK A FRÁNYA IDEGENEK

...amit a negyedik és ötödik pályán szerintem vegyünk le, mert egyébként szívrohamot kapunk a szörnyek hangjától (pedig csak SB PRO-n hallgattam)! Szóval ez a 4-es labirintus már jóval egyszerűbb felépítésű, az ötödiken pedig szinte gyerekjáték meglelni a főgonoszt - de a "trófea-múzeumba" mindenképpen kukkantsunk be! Node a CREATURE SHOCK nem az a játék, amelyet csak úgy "Hübele Balázs" módjára végig lehet vinni...

A fő bajkeverő

KEZELÉS

...ezért megpróbálok egy kicsit segíteni. A pályákon nem kódokat kapunk, hanem a teljesített részeket automatikusan megjegyzi a gép. A 3D-s pályákon egy szondát tudunk mozgatni, amely a képernyőn vezetve megmutatja a lehetséges irányokat (kezdetben csak jobbra/balra állapodik meg a piros nyíl, később már fel/le is). A BAL egérgombbal tudunk lépni, lőni, kapcsolni, nyitni, felvenni. A fali tárolókat érdemes kinyitogatni, hiszen fegyver és energia töltő lehet bennük. Ami a legfontosabb: az egér JOBB gombjával VÉDEKEZNI lehet és ezzel az egyszerű mozdulattal a legnagyobb szörny legszörnyűbb csapását is el lehet hárítani! De aztán jó időben védekezzetek, mert eközben a fegyver energiája gyorsan fogy. Ami még életbevágó lehet: a szörnyeknek mindig a GYENGE PONTJÁT kell lőni, csak az a hatásos. Ha a célkereszt sarkain megjelenik a 4 háromszög, akkor jó helyre célzunk (általában a szemek és a testrészeken levő színes foltok a célpontok). Ne feledjétek tehát: célzás és védekezés!

Martin

576 KByte ÉRTÉKELŐ

CREATURE SHOCK — KIADJA: VIRGIN

grafika	■■■■■■■■■□
hang/zene	■■■■■■■■■□
kezelhetőség	■■■■■■■■■□
kihívás	■■■■■■■■□□

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **94%**

C64	LEMEZ		KAZETTA
AMIGA	500	1200	CD32
PC:	RAM: 4MB	HD: 2MB	VIDEO: VGA	CPU: 486
	CD: 2	ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB		

ALIEN LEGACY

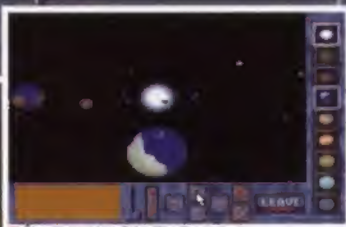
OUTPOST UTÁN SZABADON

A hibernációs álomban töltött hosszú évek után az első emberi hang, amit hallasz, tudományos tanácsadód mély basszusa: "Köszöntöm a hídon, Kapitány. 2135-öt írunk. Hajónk a Beta Caeli csillagrendszerben tartózkodik, 55 fényévnyire a Földtől. Ez lesz az új otthonunk." Egy pillantás a monitorra. A látványban gyönyörködni azonban nincs idő, rengeteg munkát kell még elvégezned ahhoz, hogy tényleg otthonodnak nevezhesd ezt a csillagot és a körülötte keringő bolygókat, holdakat.

A Sierra On Line legújabb játéka lényegében szimuláció. Feladatunk egy ismeretlen és idegen csillagrendszerben való letelepedés. A hosszú élethez fel kell fedeznünk a bolygókat, fel kell építenünk rajtuk bázisainkat, s ki kell aknáznunk nyersanyagaikat. Eközben persze fel kell készülnünk az idegen támadások ellen, s állandóan kutatnunk kell új technológiák, ismeretek után. A téma sajnos már kezd elég sablonossá válni, a megvalósítás azonban még tartogat meglepetéseket, úgyhogy ismerkedjünk meg egy kicsit behatóbban a játékkal.

A játék irányításához egy egér is elegendő. A különböző helyszíneken a bal gombbal tudjuk az egyes funkciókat kiválasztani, a jobb gombra pedig egy általános menü jelenik meg, melynek segítségével a fontosabb képernyőkhöz egy kattintással tudunk eljutni.





Új csillagrendszerünk előterében a Gaea.

A HÍD

Dolgos hétköznapjaink a Calypso parancsnoki hídján telnek. Itt találjuk meg a csillagtérképet és öt tanácsadónkat, akik a különböző feladatok elvégzésében fognak segédkezni. Ha bármelyiküknek fontos mondanivalója van, személyi hívónkon küld üzenetet, melyet a hívó kis lámpájára bökve a beszélgetést videofonon azonnal le is bonyolíthatjuk.

Ha felkeressük valamelyik tanácsadónkat, a kép alján területének legújabb információit olvashatjuk. Az *Advice* gombbal tanácsot kérhetünk, a hossz gomb lenyomása után pedig utasításainkat adhatjuk ki.

ŰRTÉRKÉP (SPACE MAP)

Ezen a képen a csillagrendszer összes bolygóját látjuk. A színes pöttyök űrhajóinkat jelölik. A kép jobb szélén az összes bolygó kis rajza sorakozik. Itt a bal gombbal jelölhetjük ki, hogy melyik bolygó legyen az előtérben, a jobb gombbal pedig azt, hogy melyik legyen a középpontban (ez az idő múltával is ott marad). Az alsó gombokkal nagyíthatjuk, kicsinyíthetjük, illetve elforgathatjuk az egész rendszert. Mellette a csúszó gombbal az idő múlását lassíthatjuk vagy gyorsíthatjuk, a *Stop*-pal pedig teljesen megállíthatjuk. Ilyenkor könnyen elvégezhetjük a szükséges teendőket, de természetesen hajóink és az építkezések mindaddig állnak, amíg újra nem indítjuk az időt.

Ha a térképen valamelyik bolygóra a jobb gombbal rábökünk egy menü jelenik meg. Ebben a *Colonies* a bolygó telepeit mutatja meg, a *Vehicles* pedig az itt található űrhajókat. A bal gombbal kiválasztva egy égitestet, annak térképe jelenik meg a képen.



Az első működő telep.

BOLYGÓTÉRKÉP (MERCATOR MAP)

A térképnek általában csak egy részét látjuk a képen. Ha a többi területet is meg akarjuk vizsgálni, a bal szélen látható négy gombot kell használnunk. A felszín négyzetekre van osztva. Telepeinket egy-egy ilyen négyzetbe építhetjük fel, repülőnk is egyszerre egy egységet tud felkutatni. Ha már van telepünk a bolygón, kattintsunk rá, s a telep térképéhez jutunk (erről még lesz szó).

A térkép fő feladata a bolygó felfedezése, így használni is csak akkor tudjuk igazán, ha van legalább egy hajónk a bolygón, akit felfedezéssel bíztunk meg. A kereséshez először vigyük a hajót a kiválasztott szektorba (kattintás a bal gombbal a négyzeten). Természetesen ez az út is üzemanyagba kerül, ezért figyeljünk rá, hogy vissza is tudjunk térni.

A hajón három (kezdetben csak kettő) kereső műszerünk van. A csille az ércek, a villám az energia, az ember pedig az életformák lelőhelyeit kutatja fel a környéken. A műszer használatához tartsuk lenyomva a megfelelő gombot. Ekkor egy fokozatosan táguló kör jelenik meg a hajó körül, amely bejelöli azokat a szektorokat, ahol nyersanyagot találunk. A műszerek használatakor azonban vigyáznunk kell, hiszen rohamosan fogyasztják hajónk energiáját. A munkagépek gombjával egy új telepet építhetünk hajónk alatt (ha a terület valami ok miatt nem megfelelő, arról üzenetet kapunk). A játék során legfeljebb 48 telepünk lehet.

A hajóra jobb gombbal rábökve egy menü jelenik meg, melyben kiüríthetjük a rakteret, visszatérhetünk a telepre vagy bolygó körüli pályára állhatunk. A bal egérgombbal pedig a szektor felfedezését kezdhetjük meg.



Megkezdődött a robotok gyártása az új terran.

REPÜLÉS A FELSZÍN FELETT

Itt a repülőszimulátorokból megszokott kép tárul szemünk elé. Nagy részét a gép, s az alatta elterülő táj foglalja el. Jobboldalt az iránytű, a kapitány, a szektor térképe, rakományunk és üzemanyagunk látszik. A térkép elég érdekesen viselkedik, ugyanis amikor valamelyik oldalon kirepülünk a szektorból, az ellenkező oldalon visszatérünk ugyanarra a területre.

A gépet a kurzorgombokkal vagy a műszerfalon látható nyilakkal irányíthatjuk. Ez a repülés azonban távolról sem szimulátor, hiszen a gép egyszerűen minden gombnyomásra egy kicsit odébb megy. A [illegible] többi gombja balról a következő: [illegible], nyersanyag keresés (ugyanúgy működik, mint [illegible], de egyszerre keres mindent, [illegible]), plazma bomba (a környéken [illegible] nyersanyagot elpusztít) s végül a [illegible] helyén jelenik meg).

Menet közben a megtalált nyersanyagok [illegible] csak kis rajzok formájában jelennek meg a gép előtt, melyeket a bal egérgombbal vehetünk fel. Egy rajz alatt több adagnyi érc vagy energia is lehet, ekkor csak annyit szedünk fel, amennyi elfér a hajón. A többit legközelebb ugyanitt meg fogjuk találni. Repülés közben lézerrel is lövöldözhetünk. Ehhez nyomjuk meg a célon a jobb gombot. A lövés csak a célt [illegible], s jóval kevesebb energiát fogyaszt, [illegible].

MÉRNÖK (ENGINEERING ADV.)

Itt a *Sites* gombot lenyomva telepeink listájához jutunk. Itt minden telepről [illegible] lakosai, épületei és rakétái számát. A [illegible] az itt található [illegible], [illegible], még nem foglalkoztatott emberek és robotok sorakoznak. Itt két számot látunk: a felső a jelenlegi mennyiség, az alsó pedig a következő kör (egy-egy 24 óráig tart) várható változás. A negatív szám természetesen csökkenést jelent. Ha valamelyik telep adataira rábökünk, annak térképe jelenik meg a [illegible].

TELEP TÉRKÉPE

Itt a térkép alatt ugyanazokat az adatokat találjuk, mint az előző listában. A repülő gombbal az itt parkoló hajók listájához jutunk. A terület látható részét a bal egérgombot lenyomva tartva tudjuk mozgatni a négy irányban.

Ha valamit építeni akarunk, először a jobb oldalon lévő ablakban válasszuk ki az épületet. Az épület alatt olvashatjuk, hogy a megépítéséhez mire lesz szükségünk. Ha valamiből nincs elég raktáron, az építkezést el sem kezdhetjük. Az építkezés megindításához fogjuk meg az épületet a bal egérgombbal, s vigyük a térképen egy üres helyre. Egy településen legfeljebb 16 épületet állíthatunk fel. A térképen a működő épületeket zöld, a leállítottakat piros, a még el nem készülteket kék, a felújíthatóakat pedig sárga lámpa jelzi.

Ha valamelyik épületre a jobb gombbal rábökünk, egy menü jelenik meg. Ebben az *Upgrade* felújítást, a *Dismantle* lebontást, a *Go Off/Online* pedig ki/bekapcsolást jelent. A gyáraknál [illegible]hatjuk, hogy mit [illegible], a laboratóriumoknál pedig azt, hogy [illegible] kutassanak. Ha a jobb [illegible] bökünk, egy másik menübe jutunk. [illegible] telepet megszüntetni. Persze előtte [illegible] minden használható dolgot [illegible], s az épületeket lebontani.



Újabb fizikai ismeretekat találtunk.

TUDÓS (SCIENCE ADV.)

A *Technology* gombot lenyomva a kutatások irányát szabhatjuk meg. Ezen a képernyőn a felfedezhető vagy már felfedezett technológiákat nézhetjük végig. Ezek között a kép alján látható jobbra-balra nyíllal lapozhatunk, a kiválasztott újdonság használt pedig olvashatjuk el. Egy-egy új dolog felfedezéséhez általában mind a hét tudományterület eredményeire szükségünk lesz. Ezek a kép közepén sorakoznak. Az egyes tudományok felett egy szám jelzi, hogy abban az ágban hány ismeret szükséges a kiválasztott technológia megalkotásához. Az alsó szám a rendelkezésünkre álló ismereteket jelzi. Ha mind a hét tudományban elegendő ismeretünk van, nyomjuk le az *Invent* gombot, s máris megkezdődik a felfedezés.

Az egyes tudományágak ismereteit kétféle úton gyűjthetjük össze. Az olcsóbb de bizonytalanabb, hogy a bolygók felszínén összegyűjtjük az idegenek által otthagyott dolgokat. Ennél biztosabb, hogy telepeinken laboratóriumokat építünk, s ezeket a különböző szakterületekre állítjuk rá.

A felfedezések egy része közvetlenül nem használható. A hajókat, amikor megérkeznek valamelyik településre, azonnal ingyen ellátják a legújabb eszközökkel. A telepeken az épületeket viszont nekünk kell felújítanunk.

NAVIGÁTOR (NAVIGATION ADV.)

Innen a *Vehicles* gombot lenyomva az űrhajók listájához jutunk. A listából kiderül, hogy melyik hajó [illegible], mi a rakománya, mennyi az üzemanyaga,



Lee mérnök videofonon jelentkezik.

ki vezeti és milyen parancsot teljesít. A jobboldali listákkal a hajók egy-egy csoportját választhatjuk ki. A játékban legfeljebb 150 hajónk lehet. Ha a listában kiválasztunk egy űrhajót, amelynek még nincs parancsa, a hangárba jutunk. Itt a jobb felső gombbal a feladattípusok között válogathatunk:

Exploration: A bolygó felszínének felfedezése. Ilyenkor a bolygó felszíni térképéhez jutunk, s ott a már leírt módon irányíthatjuk hajónkat.

Probe: A hajó a rendszer valamelyik bolygója vagy holdja körüli pályára áll, s adatokat gyűjt az égitestről. Mindaddig ott marad, amíg a kiadott parancsot meg nem változtatjuk.

Transport: Két telep között szállíthatjuk a kitermelt érceket, energiát, élettenfartáshoz szükséges anyagokat, embereket és robotokat. A szállítást választva a kép közepén kell feltöltenünk a rakteret. Az öt kis rajz alatti számok jelzik a már berakott mennyiséget. Az egyes árukból berakodni a bal, visszavenni pedig a jobb egérgombbal tudunk. A *Load* felirat alatt a hajó kapacitását és a már elfoglalt helyet, alatta az üzemanyagot, legalul pedig az állomás raktárkészletét látjuk.

Pipeline: Ez szintén szállítás, de míg a Transport egyetlen utat jelent a célállomás felé, itt megadhatjuk, hogy hány kört tegyen oda-vissza a hajó (a *Trips* alatti számra kell kattintgatni). A szállítmány megadásánál most két sor jelenik meg. A fölsőben az odafelé, az alsóban pedig a visszafelé úton fuvarozandó árukat adhatjuk meg. Ilyenkor a hajó mindaddig folytatja útján, amíg a körök száma le nem jár vagy a parancsot meg nem változtatjuk. A hajó akkor is továbbindul egy állomásról, ha ott nincs annyi áru, amellyel teljesen megtelne a raktára.

Space Station: Egy távoli bolygó vagy hold körül űrállomást létesíthetünk. Ezen később vagy újabb telepet építhetünk vagy egyszerűen üzemanyagot tárolhatunk a még távolabbi bolygók felé tartó hajók számára. Egy égitest körül csak egyetlen űrállomás lehet.

A feladat gombja alatt a célállomást választhatjuk ki. Az itt megjelenő helyek a feladat típusától is függnek. Ha rámutatunk valamelyik állomásra, megtudjuk, hogy mennyi üzemanyag és idő szükséges az úthoz. Mivel az összes bolygó más sebességgel kering a központi csillag körül, ezek a távolságok a játék során állandóan változnak. Előfordulhat tehát, hogy egy hajó elmegy egy távoli bolygóra, de onnan egy jó ideig nem tud visszatérni. Erre az sem megoldás, hogy a rakteret telerakjuk energiával, hiszen az energiából üzemanyagot csak az állomásokon tudnak csinálni (1 energia = 1000 üzemanyag).

Végül a pilótát kell kiválasztanunk. A robotpilóták jobban bírják a nagy gyorsulást, így gyorsabban tudnak manőverezni, az emberek viszont gyorsabban és jobban reagálnak váratlan eseményekre. Pilótaként valamelyik tanácsadónkat is elküldhetjük, akinek távollétében a hídon helyettese veszi át munkáját.



● Az első vizsgálatok eredménye a Gaeáról.

A hajót a *Launch* gombbal engedhetjük útjára, az előzőleg kiadott parancsot pedig a *Change* gombbal változtathatjuk meg.

Katona (Military Adv.)

Itt valójában semmit sem csinálhatunk. Rázós esetekben viszont remek tanácsokat kapunk, melyeket érdemes megfogadni.

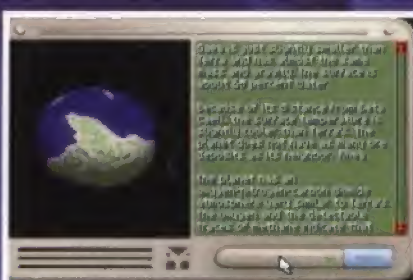

● Egy ilyen zsebszámítógépet én is elfogadnék.

Robot (Computer)

A *Captain's PDA* gombbal zsebszámítógépünket vesszük elő. Itt négy további gombot találunk:

Log: Üzenetek és tennivalók listája. Ha valamelyik feladatot befejeztük, ez törlődik a gépből.

Library: Itt tanácsadóink, felderítő hajóink részletes jelentéseit tároljuk.


● A fekete lyukak megértéséhez már csak egy kis asztrológia hiányzik.

Status: Összes telepünk nyersanyag, ember és robotszámát nézhetjük meg.

Damage: Az utolsó lapon szerencsétlenségek, lázadások, külső támadások közben elszenvedett veszteségeink sorakoznak.

Végül néhány tanács

Eleinte érdemes kevés de a saját lábán is megálló telepet létrehozni. Egy telepen először az emberek szállását építsük fel, hiszen a többi épület már csak emberi segítséggel húzhatjuk fel. Szintén nélkülözhetetlen lesz az erőmű és egy érceket bányászó gyár. Energiát és életfenntartó anyagokat bolygó körüli pályán sokkal hatékonyabban lehet előállítani. Különösen sok energiát nyerhetünk egy gázóriás mellé pályára állított űrállomásból.

A Sierra tehát az Outpost után - mellett - egy másik hasonló stílusú játékot adott ki. Az Alien Legacy méreteiben, grafikai és zenei jellemzőiben elmarad az egy CD-t teljesen kitöltő társtól. Maga a szimuláció, a megoldandó feladatok és irányítandó tevékenységek viszont szerintem még teljesebbek, tökéletesebbek lettek. Egy beinduló játék során annyi mindenre kell odafigyelnünk, hogy az már-már képtelenség. Ilyenkor bizony jól jönne, ha néhány tevékenységet rábízhatnánk a gépre (valamelyik tanácsadónkra). Ennek hiányában azonban csak annyit tehetünk, hogy sürgős tennivalóink alatt megállítjuk az órát, ami persze zavaró akadozást jelent a játék menetében. De azt hiszem, a szimulációs programok szerelmesei hamar túltesznek magukat ezen a néhány problémán, s néhány nap múlva hatalmas városok, űrállomások fognak keringeni a Beta Caeli körül.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

ALIEN LEGACY — KIADJA: SIERRA

grafika	■■■■■■□□□□
hang/zene	■■■■■■■□□□
kezelhetőség	■■■■■■■■□□
kihívás	■■■■■■■■□□

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **78%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 22MB VIDEO: VGA CPU: 386 CD: 0 ZENE: SB SBPRO ADLIB

A három részesre tervezett legenda megkezdődött. Az előjelek bíztatóak!

A fantasy környezetben játszódó játékok eddig nem nyerték el túlságosan a tetszésemet, talán a játékmenetük miatt, ugyanis a küzdelmek során változó különböző health-, meg skillpointok figyelése számomra nem okozott semmilyen izgalmat. A MINDSCAPE Dragon Lore-ja viszont azonnal belopta magát a szívembe. Ez pedig nem csak gyönyörű grafikájának és animációinak volt köszönhető, hanem a kalandokkal teli sztorinak, az egyszerű játékmenetnek, s a még egyszerűbb kezelhetőségnek.

A játék irányítása igaz nagyon egyszerű, viszont elsőre kicsit szokatlan, tehát most szokásomtól eltérően részletesebben kitérek rá. Természetesen végig csak az egérre lesz szükségünk, kivéve, ha az options menübe akarunk jutni, amit az Esc-pel tehetünk meg. A bal egérgombbal tudunk a megfelelő irányba haladni, de ugyanazzal lehet a tárgyakat felvenni, használni, odaadni is. A jobb gombbal lehet a tárgyakat eldobni, a szereplőkkel beszélgetni (ilyenkor vigyázzunk, nehogy fegyver legyen a kezünkben), s ezzel tudunk küzdeni is. Ha a képernyő bal felső sarkába clickelünk a jobb gombbal, az inventory jön be, mellette hősünk alakjával, akire feladhatjuk páncélzatait, valamint fegyvert vagy varázskönyvet nyomhatunk a kezébe. (Ha nincs fegyverünk, a bal karjára clickelve az öklét használja.) Hősünk fejére mutatva megnézhetjük energiaállapotunkat, valamint varázserőnket. (Ez utóbbinak nincs akkora jelentősége, mivel elég hamar regenerálódik.) A tárgyakat a figura fejére rakva lehet megvizsgálni, valamint a varázskönyvben olvasni is ugyanígy tudunk. Ha a játék során majd meg akarunk enni illetve inni valamit, azzal is ugyanígy kell cselekednünk. Még egy fontos dolog: ha egy legyőzött ellenség holttestét kívánjuk értékeitől megszabadítani, ilyenkor a jobb gombbal kell a testre clickelni, de ugyanezt kell tennünk az inventory-nkban is, amikor egy tárgy egy másik tárgyat rejthet magában (pl. a zsák). Az inventory-ból kilépni a jobb gombbal tudunk. Ha varázskönyv van a kezünkben, a játéktér alján jelennek meg művelethez választható rúnák. A kész varázslatot a jobb gombbal lehet aktivizálni.



Diakonov szörnyétől nem volt túl nehéz megszabadulni.

A világ, amelyben történetünk játszódik a filozófusok szerint az Atya Sárkány, azaz Wyrm egy álma. Az álomban először csak sárkányok éltek, de aztán benépesült a legkülönbözőbb kreatúrákkal, úgy mint Trollokkal, Dwarfokkal, Elfekkel, Kétéltűekkel de legfőképp emberekkel. Sok sárkány egy-egy elemi erőn kívül az emberekben találta meg a tökéletes kiegészítőjét, így alkotva frakciókat, s harcoltak az általuk kiválasztott oldalon. Az álom azonban hamarosan rémálommá változott, megjelentek ugyanis az Orcok, akik - talán azért mert kihagyták őket a világ felosztásából - minden más nemzetet, akik az útjukba akadtak barbár módon legyilkolták, kirabolták. Ebben a helyzetben Arthus of Erwyndyll, Archmage segítségével, aki egyedüli módon varázserejével képes volt az Álmodóval kommunikálni, s befolyásolni az álmot, úgy döntött, hogy egy völgy körül a mágia segítségével létrehoz egy hatalmas falat, mely megvédi a bennlévőket az Orcoktól. Arthus az emberek közül Axel von Wallenrodot bízta meg, hogy népét a biztonságos falak mögé vezesse. A hosszú háborúban az Orcok ellen sok lovag elesett, de végül a Dwarfok kivételével az összes nemzet menedékre talált a völgyben. A visszavonulás után béke jött el a völgy lakóira, ám tizenöt évvel később (tizenhét évvel ezelőtt) Axel von Wallenrod titokzatos körülmények között meghalt. A gyanú riválisára, Haagen von Diakonovra terelődött, de nem volt ellene bizonyíték. Ezután Arthus jobban odafigyelt a Völgy belső irányítására is, s megalapította a tizenhat tagú Sárkány Lovagrendet (a sárkányok beleegyezésével.)



Az ajtóhoz a gyűrűm volt a kulcs.

Dragon Lore



[illegible]ultam a sárkány-méh odújába.

...Amikor tizennyolcadik életévembe léptem, még nem sejtettem, mik várnak rám. Reggel mostohaapám elküldött egy edényért, mivel a tejesvödör kilyukadt. Kimentem Daisy, a tehenünk karámjához, ahol a szénán egy csontot találtam. Ezt odaadtam a legelőt őrző kutyának, aki így beengedett, s az istállóban rá is leltem egy tálra. Ezt elvittem a mostohaapámnak, aki ezután megkért, hogy vigyem


A sziklagolyó elől még sikerült időben elugranom.

vissza az elkóborolt Daisy-t a helyére. Felvettem a kötelet a házból, amivel kinn a tónál megkötöttem Daisy-t, s visszavezettem a karámjába, s kikötöttem a fához. Hazamentem, ahol végül mostohaapám útbaindított, hogy engem is Sárkány Lovaggá válasszanak, s megkaptam apám gyűrűjét. Ezen kívül kaptam még egy sípot is, majd mielőtt utamra indultam volna, összeszedtem a házból a kulacsot, a kovakövet és a zacskó ként, magamra öltöttem a bőrpáncélt, majd kezembe vettem a tapajzsot, és a botot. A ház körül még találtam egy kalapácsot, valamint egy csorba kardot is, majd apám vára felé vettem az utam.

Hamarosan egy újabb kutyába botlottam...

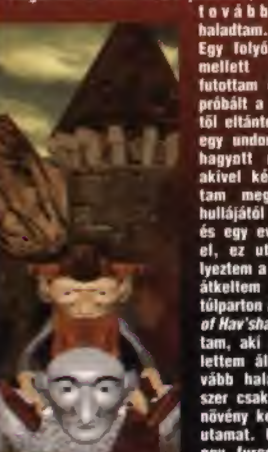
...akit a sípot megfújva sikeresen elkergettem. Nemsokára elértem a dolmenekhez, ahol csak azoknak a lovagoknak a képmását láthattam, akik eddigi cselekedeteim alapján már mellettem szavaztak. A dolmenek alatt, a bal nagy kőkoponya belsejében egy kulcsot találtam, amivel a jobb koponyában nyíló rácsot tudtam kinyitni. Ezt azonban csak akkor tettem meg, amikor a sánta őr-csontváz már elhaladt előttem befelé. Így mögötte elosontam, majd a falon jobbra találtam egy kapcsolót. Ezt megnyomtam, mire egy hatalmas kőgolyó indult el felém, ám egy elágazásnál sikerült félreugranom. Felálltam, majd elszaladtam a széttört golyóhoz, melynek szilánkjai között egy újabb kulcsot találtam, amivel - mielőtt még a csontváz odaért volna hozzám - gyorsan visszarohantam a folyosó


Immár én is akkora lettem, mint egy elf.

végébe, s kinyitottam a jobbra nyíló rácsot. Egy kőlap ragadta meg a figyelmem, mely alatt egy újabb termet és egy zárt ajtót találtam. Az ajtón viszont ismerős jel volt, tehát hozzáérintettem a gyűrűmet, mire az kitárult. A helyiségben egy békés őrsárkány, és egy nagy koporsó volt. Mikor ki akartam nyitni a koporsót, a sárkány elmondta, hogy csak az nyithatja ki, aki megszerzi a koporsón lévő rubin párját. Megmutattam neki a gyűrűmet, mire egy ajtó nyitó varázslat tekercset kaptam tőle. Visszamentem a felszínre, s folytattam utamat. Útközben találkoztam az egyik lovaggal, *Chen Laijal*, aki egyelőre biztosított, hogy támogatni fog. Egy hegyoldalhoz értem, benne egy barlanggal, s abban egy újabb zárt kapuval. A barlang falán repedésre lettem figyelmes, azon a helyen tehát egy lyukat ütöttem a kalapácsommal. A lyukban egy varázskönyvet találtam, amibe betettem a tekercset, s elolvastam. Ezután kezembe vettem a könyvet, s az olvasottak alapján kiválasztottam a rúnákat, s a varázslattal kinyitottam a kaput.

A hegyen túl betértem egy fogadóba...

A fogadósok, *George* és *Albert* némi vámot akart kisajtolni belőlem, hogy tovább mehessek, de mivel látták, hogy nincs pénzem, felajánlottak egy munkát: gyantát kellett szereznem a sárkány-méh odújából, amihez kaptam tőlük egy merőkanalat. Kénytelen voltam hát a szerencsétlen ízeltlábút elpusztítani, majd a barlang hátsó felében heverő edényből mertem egy kis gyantát. George-ék valóban hálásak voltak, s adtak egy buzogányt, egy kötelet, valamint egy tűzgolyó varázslatot, amit szintén behelyeztem a könyvembe. Ez utóbbival elégettem az utat lezáró pókhálót, s tovább haladtam. Egy folyó mellett *Diakonovval* futottam össze. Megpróbált a küldetésemtől eltántorítani, majd egy undorító szörnyet hagyott maga után, akivel kénytelen voltam megküzdeni. A hullájától egy bárdot, és egy evezőt vettem el, ez utóbbit behelyeztem a csónakba, s átkeltem a folyón. A túlparton *Formar Thain of Hav'shallal* találkoztam, aki szintén mellettem állt, majd tovább haladtam. Egyszer csak egy húsevő növény keresztezte az utamat. Csápjai közt egy furcsa koponyát vettem észre szarvakkal, amelyet felvettem, s hozzákötöttem a kötelemet. Eme készítményemet felhajítottam a növény feletti fára, s átlendültem a csápok felett. A növény mögött *Tanathya Hyrenapth-szal* futottam össze, aki viszont mivel a véreskezű férfiakat kedvelte, nem támogatott. Később egy szigeten gombaházakra lettem figyelmes. Itt találkoztam *Cheldrya Serpentinaval*, aki viszont csak akkor szavazott rám, ha megbizonyosodott a bölcsességemről. Hamarosan egy kúthoz értem, ahonnan három felé ágazott az út.



Az egyik úton egy hatalmas fába vájt házhoz jutottam...

...melyben egy tündér élt. Adott egy fogaskereket, mondván, hamarosan megtalálom a helyét, s figyelmeztetett, ne hallgassak a nővérére. Fenn a hálószobájában egy szekrényből magamhoz vettem egy rongydarabot, s távoztam. A másik út egy ködös tópartra vezetett. Egy kupac almára lettem figyelmes, melyből vettem egyet, s odadobtam az utamat álló fura házőrzőnek. A kreatúra ekkor odébb vánszorgott, s elvehettem mögüle a bűvös botot, mely a tó közepén álló fa tetejére repített. Itt találkoztam az előbbi tündér nővérével, aki viszont úgy tűnt, a gonosz fajtából való, s elbeszélgetve vele egy kulcsot nyomott a kezembe. Visszamentem (a botot használva) a kúthoz, s beáztattam a rongydarabomat. Elindultam a harmadik irányba, mely egy kerthez vezetett. Az arcom elé tekertem a nedves rongyot, így nem szívtam be a virágok mérgező illatát, s szedtem egy szálat a kék virágok közül. Visszamentem a gombákhoz, s megettem a kék virágot. Abban a pillanatban akkorára zsugorodtam, hogy immár be tudtam menni a gombaházakba. Előbb azonban egy skorpió támadt rám, kénytelen voltam hát megölni. A küzdelem igencsak legyengített, ám találtam a földön egy üveg italt, melyet felhörpintve mindjárt jobban éreztem magam. Két gombaházba tudtam bemenni. Az egyikben otthon találtam a tulajt, aki roppant hálás volt a skorpió miatt, s egy illúzió-hatástalanító varázslatot adott át. A másik helyen nem volt senki, ám találtam egy üveg italt, amitől kinn a szabadban ismét visszanyertem eredeti méreteimet. Ismét a kert irányába indultam, majd azon túlhaladva egy fogaskerekes házhoz értem. Előtte *Kuru the Seneschal* sétált, aki szerint gyenge az, aki nem gyilkol, ezért biztosított róla, hogy nem szavaz rám. Beillesztettem a fogaskereket a helyére, ám ennek még semmi hatása nem volt. Jobbra a falon egy befalazott ajtóra lettem figyelmes, melyet az új varázslatommal eltüntettem, s beléptem. Egy kisebb egyszerű labirintusba jutottam. Egyszer csak egy zárt ajtóhoz jutottam, melyet ugyan ki tudtam nyitni a kulcsommal, de megfogadtam a jótündér tanácsát, s


Nem óhajtottam a húsevő növény ebédje lenni.


Sárkányom egy titkos szobába repített fel.



nem nyúltam a deszkán heverő aranyládához. Visszafordultam, s tovább bolyongva egy piros terembe jutottam, benne három fura módon felfele lógó vödörrel. Elvettem a középsőt, s egy másik furcsa teremben, ahol a plafononról nem zuhogott le a víz, telimertem vízzel. Ezután visszamentem a fogaskerekekhez, s ráakasztottam a karra a vödröt, s így a rácsos kapu kinyílt. Bent az ellenkező oldalról jutottam a ládás terembe, de innen egy ezüst ládát vehettem le a deszkáról. Ezt magamhoz is vettem, s visszamentem a labirintusba. A piros teremből egy csontvázhoz, *Fujitomo No Samatory* maradványaihoz jutottam, akinek a kezébe helyeztem az ezüstládát. Ez egy gépezetet indított be, s a lesüllyedő koporsó tetejéről Fujitomo gyűrűjéhez jutottam. Tovább is vezetett ugyan egy út, ám a koromsötétben nem láttam semmit, tehát visszafordultam. Egy másik teremben *Klaus von Straupziggal* futottam össze, aki szintén az erőszak híve volt, tehát ő sem adta nekem a szavazatát. Ugyanitt találtam egy fáklyát, amivel immár ki tudtam menni a sötét járaton. Ekkor találkoztam *Herg Nach Drakhonennal*, aki a KacsaSárkány kincséért cserébe nekem ígérte a szavazatát. Továbbmentem, majd beugrottam az utamat keresztező folyóba. Hirtelen egy hatalmas muréna állkapcsaira lettem figyelmes, s a következő pillanatban a gyomrában találtam magamat. A nem mindennapi helyen egy gyémántot találtam, majd odasuhintottam buzogányommal a hal májára, s a szerencsétlen állat rögtön kiköpte a nehezen emészthető falatot. A túlparton landoltam, majd rövid gyaloglás után egy vízeséshez érkeztem. Beugrottam a vízesés mögé, ahol a KacsaSárkányt pillantottam meg. Odaadtam neki a gyémántot, így beengedett a barlangjába, ahol felvehettem az egyik csodálatos kristályát, amit odaadva Hergnek, egy újabb szavazathoz jutottam. Visszamentem a vízeséshez, s a köveken átugráltam a tó túloldalára. Újabb kis séta után egy hatalmas kőtoronyhoz jutottam. Felmentem a tetejére, s amint beléptem a torony tetején lévő kis térre, *Hellaynea D'Articat* pillantottam meg a sárkánya hátán közeledni. Miután landolt, igazoltam magamat neki a gyűrümmel, majd rövid beszélgetés után hirtelen kardot rántott, s nekem támadt. Nem volt mit tennem, elővettem a buzogányom, s ellentámadásba lendültem. Ekkor azonban eltette a fegyvereit, s közölte, hogy csak így akart próbára tenni, hogy a bölcsességem mellett, azért megvan-e a bátorságom is. Ezután adott egy bűvös csákányt, amit pedig immár lent, a másik irányba vezető útra ráomlött kőtörmelék eltakarítására használtam. Egy hatalmas szakadék mellett ismét *Diakonovba* botlottam. Ezúttal azonban nem támadt nekem, hanem gúnyos megjegyzései kíséretében még egy bárdot is adott, hogy kivághassam a leszakadt híd pótlására a szakadék szélén álló öreg fát. Így is tettem, majd átmásztam a szakadék túloldalára. A túloldalon két fickó rögtön meg is köszönte az új hidat, ám szerettek volna köszönetet mondani a további értékeimért is. Lekaszaboltam tehát a két gazfickót, s elvettem tőlük a zsákjukat. Nem sokkal később a kastély előtti térre érkeztem, ahol *Alexandre of Egregalionne-nel*, és *Sylvan of Sygillel* találkoztam, akiknek különös módon egy testük volt, és mindig vitatkoztak egymással. Elmondták, hogy két tolvaj ellopta a vázáikat, s hálásak lennének ha visszaszerezném őket. Előhúztam hát a rablók zsákjából az ép vázát, és odaadtam az egyiküknek. Természetesen a törött váza nem kellett a másikuknak, tehát ez csak egy szavazatot jelentett. Ezek után, végre-valahára beléptem a várba.



A kacsasárkány méltányolta az ajándékomat.



Néhol kénytelen voltam megmártózni.

A vár előterében egy hatalmas sárkány...

...egy gömböt őrzött, ezt tehát békén hagytam. A vár hídján egy újabb sárkány állt őrt, aki viszont miután a gyűrümmel igazoltam magam, tovább engedett. A vár elhanyagolt hatalmas termében egy zombi támadt nekem, kénytelen voltam hát megölni. A bejárattól balra fordultam, s így kezdtem felderíteni a kastélyt. Az első ajtó mögött egy kis házi szentélyt találtam, hátul pedig egy kisebb szobát. Ott néhány gyertyát vettem magamhoz, amiket a szentélyben beillesztettem a gyertyatartóba. Így egy rejtekhely ajtaja nyílt ki, ahonnan kivettem a *von Wallenrod* pecsét első darabját. A következő ajtó mögötti szobában egy piros lombikra lettem figyelmes, amit széttörtem, s kivettem belőle egy kőből készült szemgolyót. Ezután lementem a várpincébe, ahova ugyan még nem tudtam bemenni, de a lépcső mellett egy díszkardot találtam. Ezt felvittem az tárgyalóterembe, felraktam a helyére, egy pajzsra, így egy újabb rejtekhelyről a pecsét egy újabb darabjához jutottam. Egy másik helyen, a társalgó teremben a tűzhely egyik rúdja keltette fel az érdeklődésemet, s elfordítottam. Valami történt, tehát átmentem egy lefüggönyözött ajtón a másik szobába, ahol már láttam is, hogy a csillár leereszkedett, amiből pedig egy kulcsot vettem ki. A kulcs az ugyanebben a szobában található láda zárjába illett, ami pedig a pecsét utolsó darabját rejtette magában.

Az egyesített pecsét segítségével...

...immár be tudtam jutni a katakombákba. Lent a szemben lévő ajtó mögötti raktárhelységben, miután felmásztam egy létrára, egy törött kulcsot találtam az egyik polcon. Az előző terem másik ajtaja egy nagyobb folyosóra nyílott. A folyosó végéből a konyha - ahonnan egy merőkanalat vittem el - és egy ebédlőterem nyílt. Ez utóbbiban az egyik virág mellől egy feszítővasat emeltem el. A folyosóról nyíló cellákban az egyik helyen egy takaró alatt, míg egy másik helyen egy volt rab koponyájában újabb szemgolyókat találtam. Ezután a kovácsműhelybe nyitottam be, s az onnan nyíló raktárból kihoztam egy zsák szenet, s feltöltöttem vele a tűzhelyt. A kén, és a kovakő segítségével begyújtottam, s a fujtatóval felizzítottam a parazsat. Felhevítettem a törött kulcs darabjait, majd leraktam a kovácsüllőre. Az egyik asztalról felkaptam egy kalapácsot, s egybekovácsoltam a két darabot. A kanállal mertem egy kis vízet a tűzhely melletti vályúból, s lehűtöttem az anyagot. Felvettem még a fűrészt, s távoztam.





A kulcsot még le kellett hűtenem.

Az egész kulcsal újabb szinttel jutottam lejjebb...

...ahol először is a fegyvertárba néztem be. Az egyik polcon találtam egy negyedik kő-szemgolyót. A terem két végében két koponyára lettem figyelmes, amelyekbe behelyeztem a szemgolyókat. Ténykedésem eredményeként mind a négy vitrin immár nyitva állt. Felvettem mindhárom fegyvert, és a kulcsot. Ezután a kínzókamrába néztem be, ahol a mester új klienst vélt bennem felfedezni, tehát néhány kardcsapással a másvilágra küldtem. Az egyik asztalról egy fogót vettem magamhoz. A



Diakonov a pentagramma fogságába került.

kincstár meglátogatása következett, ahol azonban nem a kincsek, hanem csak egy újabb tekercs, a vár térképe érdekelt engem. Ezután, gondoltam, mártózok egyet, s felkerestem a medencét. A víz alatt egy kart találtam, amit kivittem, s a sarokban lévő sárkányfej fülébe illesztve kinyitottam a szökőkút csapját. Visszamentem az immár üres medencébe, s az ott lévő ajtón keresztül a szabadba, majd egy barlangba, a családom sárkányához jutottam. Beszéltem a sárkánnyal, aki egy kis varázsport valamint egy kis altatóport adott ahhoz, hogy segítsek neki a több éve tojásban lévő fiát kikelteni. Először tehát visszamentem a vár előterébe, ahol a hatalmas sárkányt elaltattam, s elloptam a gömböt, mely majd a kikeltéshez szükséges hő eléréséhez kellett. Ezután visszamentem a lépcsőkhöz, s a varázsporral eltüntettem a felfelé vezető lépcsők elől az üvegfalat. Az első emeleteu a balra nyíló ajtó mögött egy újabb sánta csontváz őrködött, én azonban nem törődve vele tovább mentem a következő ajtón. Egy kisebb szobába jutottam, ahol az egyik szekrényben egy kis fémgolyót találtam. Visszamentem a szint első termébe, s a másik ajtón folytattam az utam. Az egyik virágcserépben egy újabb golyót találtam. A hálószoba könyvespolcáról egy harmadik, s végül a gyerekszobában egy negyedik golyót vettem magamhoz. Az egyik teremben egy nagy sólyommal díszített ládára figyeltem fel. Kivettem a tűzhelyből egy ágat, meggyújtottam, a ládához érintettem, mire a láda előtt négy mélyedés vált láthatóvá. Immár világos volt, mire valók a golyók, tehát behelyeztem őket a lyukakba. Ezután már engedelmesen nyílt ki a láda, a belsejéből pedig egy madzagon függő karom került elő. Felmentem a vár következő szintjére, s a vitrinből szerzett kulccsal benyitottam. Az egyik raktárban egy üstben egy lyukat fedeztem fel, amelybe leeresztettem a karmot. A lyuk az előző szintre vezetett, a sólyom fölött függő kulcshoz, amit így sikerült a karommal kihalásznom. Ezzel a kulccsal a még feljebbi szintre nyíló ajtót tudtam kinyitni.

Apám varázslójához, az öreg Addlepate-hez jutottam...

...akit csakúgy, mint a sárkányomat Diakonov varázslattal tartotta a vár fogságában. A varázslótól megtudtam, hogy addig nem mehetek a választásra, amíg nem viselem a családi páncélzatot. Előbb azonban be kellett mutatnom a család fegyvereit, amiket leraktam *Addlepate* pentagrammájának a közepére. Így már tovább mehettem, fel a toronyba, s ott még tovább, fel egy létrán, ahol végül magamhoz vehettem a koporsó rubinjának a párját. Lemásztam, s ismét beszéltem a varázslóval, aki most egy térképet nyomott a kezembe a vidékről, amit csatoltam a vár térképeihez. Ideje volt, hogy végre foglalkozzak a sárkányom kérésével is, tehát megkerestem a sárkányfészket (a gyerekszoba mellett). Elfűrészeltem a kivezető rácsot, s kimásztam. A tojás mellé helyeztem az Olvasztó Gömböt, amit a sárkány utasítása szerint feltörtem a fogót, majd a feszítővasat használva. A hamarosan kikelt sárkánybébivel rohantam is vissza a boldog apához. A sárkányom ezután elmondta, ha adok neki egy tárgyat, amit érintettem, el tud juttatni egy titkos kamrába. Odaadtam neki hát a feszítővasat, s pillanatokon belül el is repített az említett helyre. Ott egy ládából Diakonov véréhez jutottam, valamint a falról egy teleport-tekercset téptem le, amit rögtön ki is próbáltam, s visszateleportáltam magam a dolmenek alatti terembe, a koporsóhoz. A helyére illesztettem a rubint, s kinyitottam a koporsót. Apám maradványait pillantottam meg, s rajta a család páncélzatát. Apám szelleme is megjelent, s megkért, bosszuljam meg a halálát. Magamra öltöttem a díszes páncélzatot, és a pajzsot, s visszateleportáltam Addlepatehez. A varázsló felvilágosított, hogy a szavazásra a sárkányom[illegible] kell mennem, tehát meg kell törni Diakonov varázslatát, amihez pedig Diakonov vére[illegible]ség. Szerencsére ez már nálam is [illegible]ttottam Addlepatenek, aki [illegible] hanem egy kelyhet gyújtott [illegible], majd varázsszavai[illegible] amikor befejezt[illegible] penta-[illegible] ahogy [illegible] a megjelenő Diakonovhoz [illegible]ből az amulettet. Diakonov [illegible] elment az esze az öregnek, [illegible] amulettje nélkül az varázsló ereje [illegible]gyott. Ám Addlepate felvilágosított[illegible], Diakonov örökre a pentagrammá[illegible] esik. Diakonovnak tehát nem volt más választása: teljesítenie kellett az öreg követelését, s átadta a sárkányomat ábrázoló bűvös bábut. Addlepate halála előtt még betartotta a szavát, s szabadon engedte Diakonovot, majd átnyújtotta nekem varázsgömbjét, s utasított, hogy törjem szét a sárkánybábut. Miután Addlepate távozott az élők sorából, széttörtem az egyik fegyveremmel a bűvös bábut, majd elteleportáltam magam a sárkányomhoz. A barlang hátsó terméből előhoztam sárkányom nyergét s elindultam a szavazásra. A szavazáson természetesen csak Diakonov és az apresszív lovagok szavaztak ellenem, így hát fölényes többséggel beválasztottak a Sárkány Lovagrendbe. Diakonov azonban továbbra is gúnyosan Sir Farmboy-nak nevezett, amivel viszont megsértette a lovagrend törvényeit, s azonnali hatállyal kizárták őt a társaságból...

Egyelőre tehát Werner kalandjai kedvezően alakultak. De vajon ezt a sötét Diakonov annyiban hagyta? Ezt majd a Dragon Lore második részéből tudhatjuk meg.

Vári Zoltán

A Gömböt egy hatalmas sárkány őrizte.

A kincstárból csak a térkép volt fontos számomra.

A teleportáció néha igen látványos.

A koporsóban apám feküdt, teljes páncélzatban.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

DRAGON LORE — KIADJA: MINDSCAPE

grafika	
hang/zene	
kezelhetőség	
kihívás	
	PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **87%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 8MB VIDEO: VGA CPU: 486 CD: 2 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

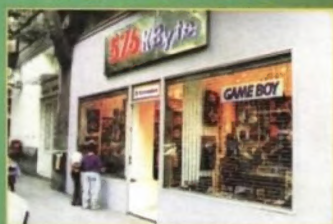
576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

1137 BUDAPEST,
POZSONYI U. 14.
TEL.: 112-6415

7621 PÉCS,
KIRÁLY UTCA 24.
TEL.: (72)-313-863

9021 GYŐR,
KIRÁLY U. 18.
TEL.: (96)-322-151















TOVÁBBI BOLTJAINK

MISKOLC,
Hunyadi u. 8.

SZOMBATHELY,
Szent Márton u. 33.

NYÍREGYHÁZA,
Kossuth u. 38.

SZEGED,
Vadász u. 5.

KAPOSVÁR,
Szondi u. 18.

BÉKÉSCSABA,
Jókai u. 6.

m i n d e n

AMI A SZÁMÍTÁSTECHNIKÁHOZ KELL